8 SEITEN SONDERBEILAGE
FIFA 2001

# PC PLAYER

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kompetent

12/2000 Dezember

www.powerplay.de www.pcplayer.de

**DM 9,90**
ÖS 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,-
HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

Exklusiv-Demo!

## 600 MEGABYTE BALDUR'S GATE 2

Die Spielelawine

## ÜBER 50 SPIELETESTS

- Evil Islands
- Midtown Madness 2
- Metal Gear Solid
- Half-Life Gunman
- Pizza Connection 2

## 2 CDs ▪ 10 DEMOS ▪ 7 VIDEOS

DEMOS +++ DEMOS +++ DEMOS

- **Baldur's Gate 2**
- Escape from Monkey Island ▪ NHL 2001
- Moon Project ▪ Cultures ▪ V-Rally 2
- Metal Gear Solid ▪ Evil Islands ▪ Cossacks

VIDEOS +++ PATCHES +++ TOOLS+++ INTERNET
ZUGANGS-SOFTWARE +++ PC PLAYER DATENBANK




Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

DM 9,90 ÖS 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00

4 395075 809907 12

B 90862 E

**32 SEITEN TIPPS & TRICKS**
Sudden Strike ▪ Alarmstufe Rot 2 ▪ Baldur's Gate 2 ▪ ST Voyager Elite Force

EXKLUSIV AUS DEN USA

## DIE NEUEN SPIELEGÖTTER

Die talentiertesten Spieledesigner unserer Zeit

DIE GÖTTER TEILEN IHRE KRÄFTE NUR
GEGEN EINEN HOHEN PREIS:
DIE SEELEN DEINER FEINDE.



# sacrifice

## Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

www.vid.de

Shiny Entertainment
Interplay
PC CD ROM

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene

# KREATIVLINGE

Kein Zweifel, dieses Jahr steht im Zeichen der Rollenspiele. Die einst auf der Intensivstation dahinsiechende Spiele-Gattung war zwar noch nicht verstorben, roch aber zumindest etwas seltsam – und erlebt nun völlig unverhofft einen zweiten Frühling. Wer jetzt aber glaubt, dies wäre eine zufällige Laune der Natur, ein rätselhafter Modetrend oder ein durch viel Marktgeschrei herbeigetrommelter Hype, verkennt die wahren Ursprünge. Denn bei keinem anderen Genre toben sich die Kreativlinge unter den Entwicklern derart aus, wie eben bei den Rollenspielen. Längst ist bei vielen anderen Spielarten ein gewisser Trend zur Stromlinienförmigkeit feststellbar. Es scheint manchmal, als ob einigen Genres Korsettstangen eingezogen wurden. So bemühen sich Sportsimulationen fast nur darum, noch mehr Polygone aus ihren Entwicklungsmaschinen zu kitzeln. Und sofern sie nicht gerade dem 3D-Gott huldigen, geben sich die meisten Echtzeitstrategien dem »Command & Klon«-Rausch hin. Doch in Rollenspielen reagiert »Sein statt Schein«, triumphiert Kreativität über Sterilität. Oder kennen sie eine andere Spielwiese, bei der so grundverschiedene Spielprinzipien wie die von »Diablo 2«, »Baldur's Gate 2« oder »Vampire« einträchtig unter einem Genre-Dach kuscheln? Eben! Daher war die redaktionsinterne Debatte, ob wir nun eine Vollversion oder ein taufrisches Rollenspiel-Demo auf unsere Begleit-CD packen sollen eine sehr kurze. Freuen Sie sich mit uns auf satte 600 MByte Baldur's Gate 2 pur.

**»Manch' einem Genre wurden wohl Korsettstangen eingezogen.«**

Angesichts dieser Trendwende ist es irgendwie aber auch tröstlich, dass sich manche Dinge niemals ändern. Denn auch heuer gilt wieder: Je dünner der Kalender, desto fleißiger der Spielehersteller. So tummeln sich in dieser PC-Player-Ausgabe über 50 Spieletests – und das ist eigentlich erst ein Vorgeschmack auf die Weihnachtsauslese. Für die nächsten Wochen kündigen sich nämlich so viele Spiele an, dass wir zu einer außergewöhnlichen Maßnahme gegriffen haben. Um nicht als Spielverderber dazustehen, produzieren wir in diesem Jahr eine 13. Ausgabe, sozusagen die Weihnachts-Edition der PC Player. Erhältlich ist sie ab dem 24. November .

**Ihr PC-Player-Team**



**Vorn (v.l.n.r.): Manfred Duy, Steffi Kußeler, Jochen Rist, Angela Fischer, Damian Knaus. Hinten (v.l.n.r.): Stefan Seidel, Luc Martin, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Martin Schnelle, Henrik Fisch, Joe Nettelbeck.**

## ZEUS



**Götter wollt ihr ewig leben? Im Dienste dieser bezaubernden Aufbausimulation wurden jede Menge altgriechische Mythen reaktiviert. Zeus 120**

## NHL 2001



**Mit dem spektakulären NHL 2001 gibt sich das derzeit wohl beste Sportspiel die Ehre. Was diese Kufensimulation so unwiderstehlich macht, erfahren Sie ab Seite 102**

## MIDTOWN MADNESS2




**Was im realen Leben sehr streng nach Führerscheinentzug riecht, bringt bei Midtown Madness 2 Ruhm und Ehre ein: Mit Bleifuss und Karacho durch prächtige Großstädte brettern. 106**

## BALDUR'S GATE2 DEMO



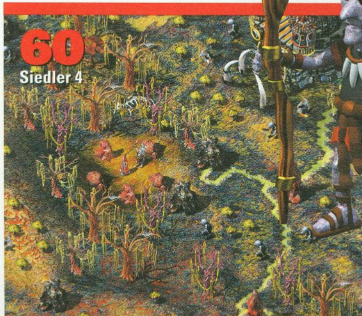
Exklusiv



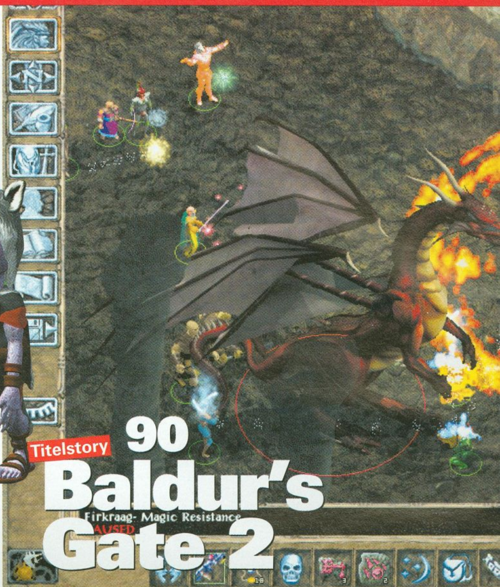

- **Freuen Sie sich auf das bislang größte PC-Player-Demo überhaupt: 600 MByte Baldur's Gate 2. Seite10**

PC PLAYER

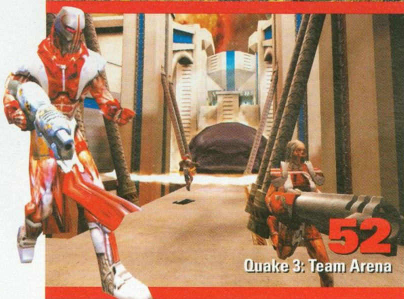
# INHALT



60
Siedler 4




Titelstory 90
Baldur's Gate 2



52
Quake 3: Team Arena



62
Neue Spielegötter

## NEWS



## PREVIEWS



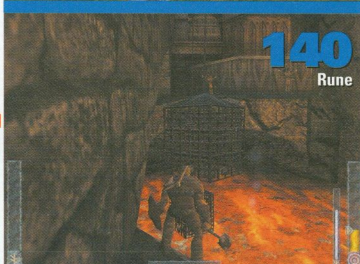
## RUBRIKEN

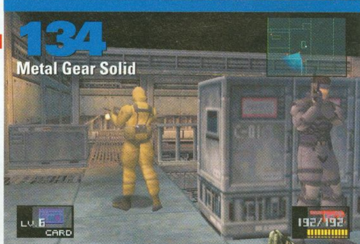


## SPIELETESTS




150
Battle Isle: Der Andosia Konflikt


140
Rune


134
Metal Gear Solid

## SPECIALS



## HARDWARE




224

## PLAYER'S GUIDE


C&C: Alarmstufe Rot 2 188


Star Trek Voyager: Elite Force 192


Sudden Strike 200

Tipps & Tricks 191, 211
Tipps-Faxabruf 212


182
Baldur's Gate 2

PC PLAYER

# CD INHALT

**Neben sieben hochklassigen Videos verwöhnen wir Sie diesen Monat mit sage und schreibe 10 Demos. Dazu gibt's wie immer jede Menge Extras.**

## CD A

**Demos:**
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Top-Demo: Escape from Monkey Island
Cossacks - European Wars
Cultures - Die Entdeckung Vinlands
Evil Islands - Curse of the Lost Soul
Insane
Metal Gear Solid
The Moon Project
NHL 2001
V-Rally 2

**Videos**
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe
Testplayer: Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
Testplayer: Midtown Madness 2
Trailer: Empire Earth
Trailer: Tribes 2
Trailer: Tropico

**Servicedateien**
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
DirectX 7.0a
Winzip 8.0
Windows Media Player 7.0

**PC Player Datenbank**
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)




## CD B

**Exklusiv-Demo**
(befindet sich im Verzeichnis \BG2DEMO\)
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

**Special**
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)
Matching Pairs (Werbespiel)
Cyberball (Werbespiel)




**Patches**
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Anstoss v1.3
Crimson Skies v1.01
Ground Control dt. v1.0.1.0
Heroes of Might & Magic 3 v1.4
HoM&M 3: Armageddons's Blade v2.2
HoM&M 3: Shadow of Death v3.2
Mindrover v1.07
Reach for the Stars v1.1
Terminus v1.81
Unreal Tournament v432
Der Verkehrsgigant v1.3

**Service**
(befindet sich im Verzeichnis \ELSA\)
ELSA Zugangssoftware

## CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

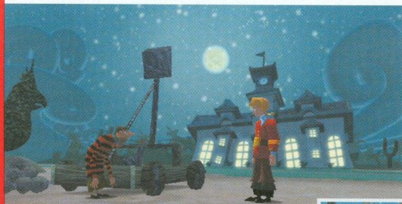
**cdrom@pcplayer.de.**

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

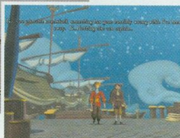
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 12/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

*TOP-DEMO* — CD A

# ESCAPE FROM MONKEY ISLAND




Nach fast drei Jahren Pause beglückt uns LucasArts wieder mit neuen Abenteuern um den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood und seinen Widersacher LeChuck. Zeichentrickgrafiker war gestern, diesmal wagten sich die Hersteller in die dritte Dimension. Wie schon bei »Grim Fandango« steuern Sie den Hauptakteur mittels der Cursortasten durch die Karibiklandschaft. Bei Personen und interessanten Gegenständen dreht Guybrush seinen Kopf in die entsprechende Richtung. In unserer Demo kehrt der Held gerade von seiner Hochzeitsreise zurück und bekommt es mit einem durchgeknallten Piraten zu tun, der das Anwesen des Herrn Threepwood unentwegt mit Steinen katapultiert.



**GENRE:** Adventure **HERSTELLER:** LucasArts/Electronic Arts **ERFORDERT:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 48 MByte; auf CD-A

EXKLUSIV-DEMO

CD B

# BALDUR'S GATE 2




Der blinde Golem des Irenicus ist ungefährlich, aber wichtig.

**Jetzt sind die langen Winterabende gerettet – zumindest einer oder zwei: Mit Hilfe unserer Exklusiv-Demo von »Baldur's Gate 2« können Sie sich persönlich überzeugen, dass die Euphorie der Redaktion gerechtfertigt ist.**

Ordentlich Zeit sollten Sie aber schon investieren, denn die Demo umfasst das komplette erste Kapitel. Nachdem Sie sich einen Charakter geschaffen haben, erwachen Sie im Kerker des Magiers Irenicus. Lassen Sie sich mit der Charaktererschaffung ruhig Zeit, Sie können die Spielstände der Demo in die Vollversion übernehmen. Hierzu genügt es, sie aus dem Verzeichnis »Save« in ein Übergangsverzeichnis zu kopieren und nach der Installation der Vollversion wieder einzufügen.

Suchen Sie danach die nähere Umgebung ab: Im Nachbarraum im Nordwesten sind Waffen und Rüstungen gelagert, ein Geheimversteck soll es dort ebenfalls geben. Lassen Sie auch Minsc und Jahira nicht in den Käfigen schmachten. Obwohl Irenicus Ihrer momentan nicht achtet, schwirren immer noch genug andere Gegner herum, an erster Stelle die geflügelten Mephits.

Die Kämpfe selbst laufen nach den Regeln des Pen-and-Paper-Rollenspiels »AD&D« (Advanced Dungeons and Dragons) ab. Sie müssen die komplizierten Regeln nicht in allen Details beherrschen, das übernimmt der Computer für Sie. Sollten doch einmal Fragen auftauchen, genügt in den Statistikbildschirmen ein Druck auf die rechte Maustaste, um eine Online-Hilfe zu erhalten. Gefechte sind freilich nur ein Teil des Spiels, daneben sollten Sie die handgemalte Spielewelt gründlich erforschen und mit den Einwohnern des Fantasyreiches Amn reden, um Informationen und lohnende Aufträge zu erhalten.

Viel Spaß. **(dk)**






Nur die Hauptfigur erstellen Sie zu Beginn des Spiels selbst.



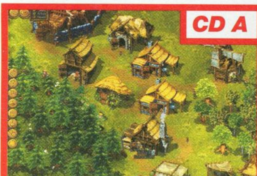
Es lohnt sich auf jeden Fall, in fremden Zimmern herumzuschnüffeln. Oft finden sich dort nützliche Gegenstände.




Bereits erforschte Gebiete werden in der Automap sichtbar.

**GENRE:** Rollenspiel **HERSTELLER:** Bioware/Interplay
**ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM
**BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 842 MByte, auf CD-B


Mitleid bekommst Du geschenkt.




## CULTURES - DIE ENTDECKUNG VINLANDS

Vier Tutorial-Missionen und eine spielbare Karte erwarten Sie in der Demo des Aufbauspiels.

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Funatics Development/THQ **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 104 MByte; auf CD-A




## EVIL ISLANDS

Reif für die Insel: Zumindest in den Tutorial-Missionen können Sie sich von der tollen 3D-Grafik in isometrischer Perspektive dieser ungewöhnlichen Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel verzaubern lassen.

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Ravensburger **ERFORDERT:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 131 MByte; auf CD-A




## INSANE

Zwei abenteuerliche Geländestrecken laden in der Demo zum bald erscheinenden Rennspiel zu einer Spritzfahrt mit robusten Geländewagen ein. Behalten Sie jedoch die Kurven im Auge, damit Ihnen so etwas nicht passiert.

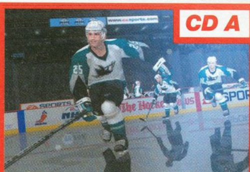
**GENRE:** Rennspiel **HERSTELLER:** Codemasters **ERFORDERT:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 29 MByte; auf CD-A




## METAL GEAR SOLID

Als Agent Solid Snake begeben Sie sich im ersten Level des Action-Adventures auf Verfolgungsjagd.

**GENRE:** Action-Adventure **HERSTELLER:** Microsoft **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 86 MByte; auf CD-A




## NHL 2001

Eishockey vom Feinsten: In der neuesten Ausgabe der alljährlichen Sportserie von Electronic Arts spielen Sie eine kurze Runde Hockey in fotorealistischer High-End-Grafik.

**GENRE:** Sportspiel **HERSTELLER:** EA Sports **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 59 MByte; auf CD-A

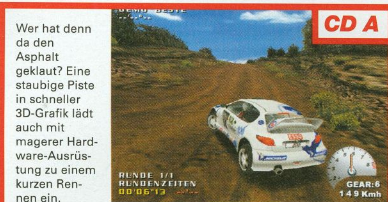



## COSSACKS - EUROPEAN WARS

Spielen Sie eine Zufalls-Karte in der Demo des mittelalterlichen Strategiespiels.

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Topware **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 79 MByte; auf CD-A

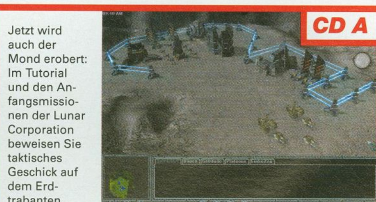
Wer hat denn da den Asphalt geklaut? Eine staubige Piste in schneller 3D-Grafik lädt auch mit magerer Hardware-Ausrüstung zu einem kurzen Rennen ein.




## V-RALLY 2

**GENRE:** Rennspiel **HERSTELLER:** Infogrames **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 46 MByte; auf CD-A

Jetzt wird auch der Mond erobert: Im Tutorial und den Anfangsmissionen der Lunar Corporation beweisen Sie taktisches Geschick auf dem Erdtrabanten.




## THE MOON PROJECT

**GENRE:** Strategie **HERSTELLER:** Topware **ERFORDERT:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 79 MByte; auf CD-A



**Neid mußt Du Dir erarbeiten.**

# PC PLAYER LESE-PERLEN

**In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...**

**PC PLAYER 11/2000**



**Heft-Highlights**
Preview: Commandos 2
Preview: Red Faction
Special: ECTS-Messebericht
Nachspiel: NFS Porsche
Im Test: C&C: Alarmstufe Rot 2
Im Test: Crimson Skies
Im Test: Sudden Strike
Im Test: The Moon Project
Im Test: Wizards & Warriors
Hardware: Rio 600 Digital Audio Player
Hardware: NVidia GeForce 2 Ultra
Player's Guide: AOE 2: The Conquerors
**CD-Highlights**
ECTS-Player: 9 Messevideos
Test-Player: Crimson Skies
Test-Player: Mercedes Benz Truck Racing
Vollversion: Das Rätsel des Master Lu

**PC PLAYER 10/2000**



**Heft-Highlights**
Preview: Zeus
Preview: Anno 1503
Preview: Escape from Monkey Island
Special: Diablo 2 Mehrspielerreport
Special: Spieleverpackungen
Im Test: Heavy Metal F.A.K.K. 2
Im Test: Moorhuhn 2
Im Test: Star Trek Voyager: Elite Force
Hardware: Windows ME
Hardware: Komplettsysteme oder Komponenten
Player's Guide: Icewind Dale
Player's Guide: Deus Ex
**CD-Highlights**
Preview-Player: Zeus
Preview-Player: Baldur's Gate 2
Demo: Age of Empires 2 – The Conquerors
Vollversion: Bundesliga Manager 98 Gold

**PC PLAYER 9/2000**



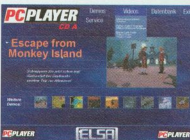
**Heft-Highlights**
Preview: C&C Alarmstufe Rot
Preview: Escape from Monkey Island
Special: PC gegen Konsolen
Special: Firmenhistorie Infogrames
Beileger: Battle Isle – Der Andosia Konflikt
Im Test: Grand Prix 3
Im Test: Icewind Dale
Im Test: KISS: Psycho Circus
Hardware: Grafikkarten übertakten
Hardware: GeForce 2 MX
Player's Guide: Diablo 2
Player's Guide: Vampire - The Masquerade Redemption
**CD-Highlights**
Preview-Player: Stupid Invaders
Preview-Player: Halo
Demo: Star Trek Voyager: Elite Force
Vollversion: Hexplore

**ADRESSE**
Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

# Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.




## PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe finden 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.
Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adresse.



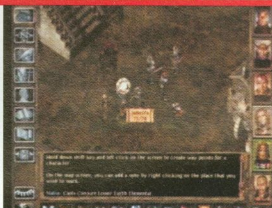

**Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München**

## VIDEO DES MONATS — CD B

# BALDUR'S GATE 2



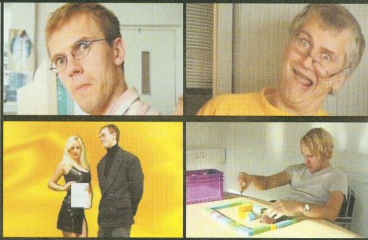
Neben dem Mega-Test, der Riesen-Demo, der Komplettlösung und den Kurztipps befasst sich auch unser diesmonatiges Video des Monats mit Biowares hervorragendem Rollenspiel. Udo Hoffmann entführt Sie darin ins phantastische Athkatla und macht Sie dabei mit den dortigen Sehenswürdigkeiten vertraut.



**GENRE:** Rollenspiel **HERSTELLER:** Bioware/Interplay **INTERNET:** www.blackisle.com

# MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Diesen Monat in den Multimedia Leserbriefen: Udo vergibt nach eingehender Beratung mit der Redaktion einen Gold Player; die kommenden Computerspiele-Sendungen populärer TV-Sender; Mitten ins Megaherz: Raktenwerferchen staunt Bauklötze; das PC-Player-Techniklexikon: der Lautsprecher; Stefan Seidel in Folge 27 unserer Serie »Ich und der magische Mülleimer«.



# Patrizier II

Geld und Macht

**Zeit zu handeln!**

November 2000.







www.de.infogrames.com

# LETZTE MELDUNGEN

## KURZ NOTIERT

- LucasArts' **Obi Wan** verschiebt sich auf das nächste Frühjahr.
- Enlight Soft bastelt an **Der Hotelgigant**, das über JoWood und Infogrames vertrieben werden soll.
- Monolith arbeitet an **Tex Atomic**, einem Roboterspiel mit Sportcharakter.
- **Anachronox** verschiebt sich aufgrund des Weggangs einiger Team-Mitglieder.
- Bangies Action-Adventure **Oni** soll nun im November kommen.
- Bohemia Interactive arbeitet an **Flashpoint 1985**, dem Nachfolger von »Flashpoint «.
- Zum Sunflower-Titel **Technomage** wird auch ein Comic von Carlsen erhältlich sein.
- United Software werkelt am Rennspiel **Snow Storm**.

## EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

**Wir schreiben das Jahr 10190: Imperator Fredrick IV, vielseits gefürchteter Obermufti des bekannten Universums, verabschiedet sich in die ewigen Jagdgründe. Eine halbe Trauersekunde später tobt ein neuer Machtkampf um Arrakis, Heimstatt der niedlichen Sandwürmer und des kostbaren Rohstoffs Melange.**

Sand im Getriebe der Pressearbeit von Westwood: Wenige Tage vor der offiziellen Enthüllung des neuen Dune-Titels geisterte bereits ein Video mit Spielsequenzen durchs Internet. Die Ankündigung am 18. Oktober hatte es dennoch in sich. Endlich wurde offiziell bestätigt, dass es eine »richtige« Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Opas Dune 2 gibt (das 1998 veröffentlichte Dune 2000 war lediglich ein Remake). In »Emperor: Battle for Dune« kämpfen drei Parteien um die Herrschaft des Wüstenplaneten. Eine neue 3D-Engine sorgt dabei für modernen Polygon-Look und Zoom-Funktionen.

### Verbündete mit Spezialeinheiten

In drei Kampagnen steuern Sie jeweils eines der Häuser, die sich die Sandkiste Arrakis unter den Nagel reißen wollen. Die Atreides sind wohlmeinende Nobelkrieger, die Harkonnen rücksichtslose Rambos und die Ordos übernehmen den Part der tarnenden und täuschenden Intriganten. Auf jeder Seite soll es exklusive, teilweise erweiterbare Gebäude geben. Viele Einheiten verfügen über zwei verschiedene Aktionsmodi für Angriff und Verteidigung.

Neben den Hauptrassen erwarten Sie fünf Nebenvölker: Fremen, Spacing Guild, Ix, Sardaukar und Bene Tleilaxu. Für diese Parteien gibt es zwar keine eigenen Kampagnen, aber wenn Sie deren Unterstützung gewinnen, dürfen Sie Spezialeinheiten und Technologien der Bundesgenossen einsetzen. Mehr als zwei Alliierte gleichzeitig kann man allerdings nicht haben.



Emsige Truppenproduktion auf Caladan, der Atreides-Heimatwelt.

Erobert und gebaut wird nicht nur auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Im Spielverlauf besuchen Sie auch Caladan (die geschmiegelte Heimat der Atreides), Giedi Prime (Schmuddel-Planet der Harkonnen) und Sigma Draconis (verschneites Ordos-Vaterland). Außerdem soll es eine fünfte Welt geben, über die Westwood noch keine Einzelheiten herausrückt.

**»Erobert wird nicht nur auf dem Wüstenplaneten.«**



Ordos am Morgen, Kummer und Sorgen: Diese Harkonnen-Raffinerie hat bald ausgehustet.

◀ Brückenschlacht auf Giedi Prime. Selbst User-Interface und Radarkarte (rechts oben) sind vom 3D-Fieber befallen.

### Neue strategische Planungsebene

Verlockend klingt die Idee einer strategischen Planungskarte, auf der Sie die Marschrouten verschiedener Truppenverbände bestimmen. Pro Runde entscheiden Sie sich für einen Sektor, in dem Sie eine Echtzeit-Schlacht schlagen. Je nachdem, welche Missionsziele Sie dabei erfüllen, ändert sich die strategische Großwetterlage auf der Planetenkarte. Grenzt der gewählte Sektor an freundliche Nachbargefilde an, kann sich lieber Besuch in Form von Verstärkung einstellen.

Kein Westwood-Strategiespiel ohne schrille Videoclips, die Handlungsfortschritte werden auch bei Emperor durch digitalisierte Filmchen erzählt. Mit Michael Dorn (Star Trek) befindet sich sogar ein semi-prominenter Schauspieler auf der Besetzungsliste. **(hl)**

**Hersteller: Westwood**
**Genre: Echtzeit-Strategie**
**Termin: 2001**
**Internet: www.westwood.com/games/emperor**

# AUF DER FLUCHT

Die Kino-Abenteuer um Henne Ginger, die versucht, aus dem Hühnerstall auszubrechen, kommen nun auch für den PC. Zur Flucht aus dem Hühner-Knast müssen die Glucken in **Chicken Run** mit Hilfe von Hahn Rocky das Fliegen lernen – wie ihnen das gelingen soll, erfahren Sie in 14 Leveln dieses Jump-and-Runs, das auch auf diversen Konsolen wie PlayStation, GameBoy Color und Dreamcast heraneiern wird.

Ginger und Rocky auf der Flucht.

# Strahlende Aussichten


Mächtige Zaubersprüche haben die passenden, optischen Auswirkungen.

Exklusive Bilder des Rollenspiels **Pool of Radiance 2** können wir Ihnen hier präsentieren. Viel Spaß!


Kein Rollenspiel ohne Ausrüstungs-Bildschirm. Pool of Radiance 2 macht da keine Ausnahme.

# Eidos bleibt selbstständig

Die Übernahme-Verhandlungen um den Publisher Eidos (»Tomb Raider«, »Commandos«) haben ein Ende. Ergebnis: Eidos wird nicht verkauft. Stattdessen wollen die Engländer mit ihren zugkräftigen Titeln »Tomb Raider 5«, »Commandos 2« und »Who wants to be a Millionaire« wieder auf die Beine kommen.

# Der Lauf der Zeit


Oh mein Gott, der grüne Ritter greift an! Bringt Euch in Sicherheit!


Viele dem Mittelalter, auch der Buchvorlage entsprechende Örtlichkeiten wurden in Timeline nachgebildet.

Die Veröffentlichung von **Timeline** steht kurz bevor. Angelehnt an das gleichnamige Buch von Michael Crichton reisen Sie als Mitglied einer archäologischen Expedition nach Frankreich – und zwar das des 14. Jahrhunderts. Dank eines neu entwickelten Quantencomputers, gegen den jeder Athlon hoffnungslos abstinken würde, sind nämlich Zeitreisen möglich. Leider ist Ihr Gruppenleiter Doktor Johnston, der sich schon mal vorab das Rittertum ansehen wollte, verschollen und Sie müssen ihn suchen. Natürlich geraten Sie in übelste Schwierigkeiten, wobei das Problem, Sie in die Gegenwart zurückzuholen, noch das geringste darstellt.

# ABTAUCHEN IM ATLANTIK


Mutig bekämpfen Sie dieses Frachtschiff über Wasser, denn auch die Bordkanone richtet Schaden an.

Auch zu **Silent Hunter 2** kredenzen wir Ihnen ein paar exklusive Screenshots. Noch in diesem Jahr werden Sie sich im Atlantik als deutscher U-Boot-Kapitän betätigen. Wer's noch nicht weiß: Das Ganze lässt sich mit dem nur wenig später herauskommenden »Destroyer Command« koppeln. Dort befehligen Sie einen Zerstörer, den natürlichen Feind des U-Boots.


Aha, ein gegnerischer Frachter! Hmmm, was machen wir ... schicken wir als Gruß einen Kuchen oder einen Torpedo?

# Das zweite Volk

JoWood bastelt gerade an **Die Völker 2**. Nach wie vor entscheiden Sie sich für eines der drei Völker, die sich nun in unterschiedliche Stämme unterteilen. Die Pimmons etwa gliedern sich in einen eher gemütlichen, einen profitgierigen und einen asketischen Stamm.

Ritter lassen sich nun auch anstellen und müssen nicht mehr selbst mühselig ausgebildet werden. Dazu haben die Programmierer Tageszeiten eingebaut – ein leerer Magen arbeitet nicht gern, und wenn die Bewohner beim Essen sind, essen sie eben. Außer speziellen Missionen bietet das Programm auch eine Endlos-Variante an.


Die einzelnen Völker unterteilen sich nun in mehrere Stämme.


So hausen also die Amazonen.

# Nochmal Unreal


Fünfmal höherer Detailgrad als beim Vorgänger.

Epic Megagames arbeitet sowohl am »Unreal«-Nachfolger **Unreal 2** als auch am »Unreal Tournament«-Sequel **Unreal Warfare**. Die Grafik-Engine läuft schon und zeigt, was alles möglich ist: Gesichts-Animationen und gigantische Sichtweiten die an »Delta Force«-Niveau herankommen, aber viel besser aussehen. Jede einzelne Figur hat um die 3700 Polygone und ist somit fünfmal detaillierter als im Vorgänger. Die Skelett-Animationen umfassen allein 40 Knochen für das Gesicht. Wir sind jedenfalls gespannt auf die ersten spielbaren Versionen.

# Xbox bei Future

XBOX

**Und noch etwas in eigener Sache:**
Das Future Network wird (ausgenommen Japan) weltweit alle offiziellen Magazine zu Microsofts Xbox herausbringen. Das bedeutet natürlich jede Menge schöner Exklusiv-Demos und -Berichte über Microsofts Einstieg in den Konsolenmarkt. Außerdem die von Future gewohnte Kompetenz im Spielebereich dann auch für die Xbox. Freuen wir uns doch alle auf den nächsten Herbst!

# NEW YORK NEW YORK

Westwood™ STUDIOS



# SPIELENEWS



ACTION-ADVENTURE

## GIFTZWERG

Nicht von ungefähr erinnert der kleine rote Wicht **Gifty** an einen der Hölle entsprungenen Bruder von Engelchen Bob aus »Messiah«. Neben einigen Innovationen beim Gameplay und einer überzeugenden Grafik-Engine aus eigener Produktion versprechen die Entwickler von Gifty, die ganze Computerspielewelt gehörig auf die Schippe zu nehmen. So besitzt der Gnom nicht nur Sprüche und Gesten aus dem Repertoire bekannter Spielfiguren, sondern stößt im Laufe des Spiels auf legendäre Artefakte wie Laras Stiefel, Raymans Handschuhe und gar die Peitsche von Indy. Wenn's dann auch noch mit dem Humor hinhaut, sollten sich gerade auch altgediente Spielefreaks diesen Titel zumindest mal anschauen, um herzlich über einige Insider-Jokes lachen zu können.

**Gifty – Fakten**
**Hersteller: Cryo Interactive**
**Genre: Action-Adventure**
**Termin: 4. Quartal 2000**
**Internet: www.gift-game.com**





Als Teufelchen wuseln Sie durch manche Level, für die jeweils andere Spiele Pate standen.

Die Grafik-Engine überzeugt mit Details, wie dem realistisch wirkenden Schattenwurf auf diesem Screenshot.

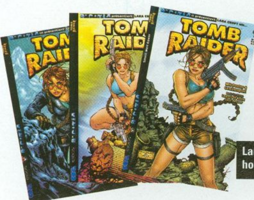
WETTBEWERBS-AUFLÖSUNG

## TOMB-RAIDER-GEWINNSPIEL

Lara Croft ist schon vergeben. Nein, nicht auf diese Art, sondern in Comic-Form. Und zwar in drei Paketen an die Gewinner unserer Verlosung in der Oktober-Ausgabe. Die glücklichen drei sind:

**Stefan Eisert, Blaichach/Ett**
**Angela Günther, Wolfsburg**
**Ulrich Hsemeyer, Hille**

Herzlichen Glückwunsch und viel Spaß damit!

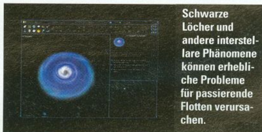



Lara Croft hoch drei.

STRATEGIE

## ENDLICHE WEITEN

Mit **Space Empires 4** haben es die preisgekrönten Shareware-Macher von Malfador Machinations nun geschafft, Ihre erfolgreiche Serie zum konkurrenzfähigen Vollpreisspiel weiterzuentwickeln. Schon »Space Empires« war 1993 ein klassisch-rundenbasiertes Eroberungsspiel im Weltraum, dessen geistige Väter »Master of Orion« und »Spaceward Ho« nicht zu verbergen waren. Die vorliegende vierte Ausgabe überzeugt nicht nur mit Tiefgang und Optionenvielfalt, sondern dürfte auch grafisch mit den gängigen Standards in diesem Genre mithalten können.



Schwarze Löcher und andere interstellare Phänomene können erhebliche Probleme für passierende Flotten verursachen.



Eine Vielzahl von Menüs erlaubt Ihnen jederzeit die Übersicht über alle denkbaren Details ihres Imperiums.

Reisen zwischen den einzelnen Sternensystemen werden durch Wurmlöcher, die jedes System mit mehreren anderen verbinden, wesentlich erleichtert. Die dazu benötigten Raumschiffe müssen Sie zuerst aus einzelnen Bestandteilen als Prototyp zusammenstellen und dann aus drei verschiedenen Rohstoffen (Energie, Metall und organisches Material) bauen. Ein Technologie-Baum mit über 300 Entwicklungen, ein Kartengenerator und bis zu 20 Spieler gleichzeitig im Multiplayer-Modus lassen auf hohen Wiederspielwert hoffen.

**Space Empires 4 – Fakten**
**Hersteller: Malfador/Shrapnel Games**
**Genre: Strategie**
**Termin: 4. Quartal 2000**
**Internet: www.malfador.com**

## QUAKE 3: TEAM ARENA



Von der Teamspieler-Variante eines id-Software-Spiels, das wir hier gar nicht erst erwähnen dürfen.

Seite 52

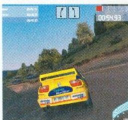
## STARTOPIA



Ein erstes Preview zur spektakulären Raumstation-Sim der »Dungeon Keeper 2«-Entwickler.

Seite 48

## COLIN MCRAE 2 VS. PRO RALLY 2001



Udo Hoffman lässt die beiden kommenden Rallye-Hits schon jetzt gegeneinander antreten.

Seite 54

ROLLENSPIEL

# DES WINTERS HERZ

Interplays Rollenspielabteilung Black Isle scheint sich derzeit vor Ruhm und Erfolg kaum noch retten zu können. Zeichnete sich mit »Baldur's Gate 2« zwar schon früh der Rollenspiel-Überflieger der Saison ab, waren die Entwickler über den kritischen und kommerziellen Erfolg des ursprünglich als Zweitverwertungs-Produkt geplanten **Icewind Dale** wohl selbst überrascht. So machte man sich erst nach dem Bekanntwerden der überzeugenden Verkaufszahlen Gedanken über ein Add-on.

Jetzt stehen zumindest schon mal die technischen Fakten der **Heart of Winter** getauften Erweiterung fest. Mit ihr wollen die Macher den Spieler mit den Bequemlichkeiten der verbesserten BG2-Version von Biowares Infinity-Engine verwöhnen - darunter die praktischen Edelsteinbeutel und das übersichtliche, wegklappbare Interface, sowie die Unterstützung höherer Auflösung – und zusätzliche 30 Stunden intensiven Rollenspielspaßes versprechen. Diesmal verschlägt es sie noch weiter in den kalten Norden des Eiswindtals, wo Sie sich mit zähen Barbaren und möglicherweise endlich auch Drachen balgen dürfen.



Dieses Barbarenlager ist nur eine von diversen neuen Locations.

**Icewind Dale: The Heart of Winter – Fakten**
Hersteller: Black Isle/Interplay
Genre: Add-on zum Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.blackisle.com

STRATEGIE

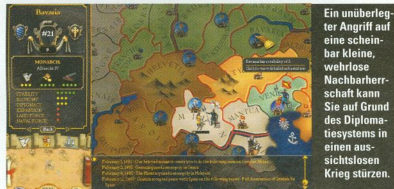
# HEIRATSPOLITIKER

Heiraten statt Erobern lautete das Grundprinzip frühneuzeitlicher österreichischer Machtpolitik. In **Europa Universalis** können Sie diese Strategie ebenfalls wählen, um Ihre Nation zwischen 1492 und 1789 als Großmacht in Europa zu etablieren. Zwar erinnern sowohl Grafik als auch Kampfsystem etwas an Risiko, doch neben dem außerordentlich komplexen Diplomatiesystem sorgen Entdeckungsfahrten, technologische Fortschritte und Handelsoptionen sowie detaillierte recherchierte historische Szenarien für anspruchsvolle strategische Tiefe.



Das Strategiespiel Europa Universalis erlaubt auch die Kolonisierung überseeischer Gebiete.

**Europa Universalis – Fakten**
Hersteller: Paradox/Blackstar
Genre: Strategie
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.europa-universalis.com




Ein unüberlegter Angriff auf eine scheinbar kleine, wehrlose Nachbarherrschaft kann Sie auf Grund des Diplomatiesystems in einen aussichtslosen Krieg stürzen.

AUS DER SPIELEBRANCHE

# AUSGESPIELT




Der amerikanische Spielwarenkonzern **Mattel** hat bekannt gegeben, sein verlustreiches Engagement in der Computerspielbranche per sofort einzustellen. Erst im Mai vergangenen Jahres hat die Firma ihren Einstieg in die Branche mit der 3,5 Milliarden US-Dollar teuren Einverleibung von The Learning Company forciert, zu welcher bekannte Namen wie SSI, Mindcraft oder Broderbund gehörten.

Nachdem die Interactive-Sektion der Firma in den letzten Monaten ein Quartalsdefizit von über 50 Millionen US-Dollar eingebrockt hat, hat Mattel nun die Konsequenzen gezogen. Bei einem Verkauf der Abteilung an den Interessenten Havas wäre eine Verzögerung auf Grund wettbewerbsrechtlicher Untersuchungen zu befürchten gewesen, weshalb Mattel das weniger lukrative Angebot der Buy-Out-Firma Gores Technology annahm. Was dies für angekündigte Spiele wie »Pool of Radiance 2« oder »Myst 3« zu bedeuten hat, ist noch unklar. Umso klarer wird dafür wieder einmal der Wert der alten Weisheit über den Schuster und seine Leisten ...

## KOMMENTAR



Udo Hoffmann

Letzte Woche stand ich vor folgendem Dilemma: Ein entspannendes Ründchen »Baldur's Gate 2«? Oder vorher noch ins Internet und sich ein wenig in den bekannten Chatforen tummeln? Na gut, aber nur ganz kurz. Zwei verträumte Stündchen später fällt zweierlei auf: Es wird allmählich echt Zeit für eine Flatrate. Und aus dem Stelldichein mit Baldur wird heute Abend nichts. Da haben selbst fachfremde Magazine wie »Stern« oder »Spiegel« recht: Das Internet kann süchtig machen. Und ein Chat in den Abendstunden ist ebenso unterhaltsam wie ein gutes Spiel. Bietet er doch genug spielerische Elemente und dieses schicke

**»Online oder Baldur? Beides!«**

Abtauchen in eine Welt jenseits der Zwänge des Alltags.
Online-Spiele verbinden beide Reizpotenziale zu einer teuflischen Melange. Was, wenn bald wirklich jeder eine Flatrate hat und sich abends nur noch mit seinen Freunden in Britannia oder tummelt? Hat das normale Computerspiel überhaupt noch eine Chance? Hey, ich glaube schon. Aber PC-ferne Hobbys haben es dann noch schwerer ...

SPIELENEWS

ACTION

# EISERNE WÜRDE

Während immer mehr Strategiespiele mit 3D und Echtzeit-Hektik eigentlich Elemente des Action-Genres übernehmen, sieht man umgekehrt kaum Actionspiele mit Strategie-Anteil. In diese Bresche möchte Topware zu Beginn nächsten Jahres mit **Iron Dignity** springen. Darin übernehmen Sie die Kontrolle über eine kleine Truppe von theoretisch bis zu 15 Einheiten, welche in verschiedenen Krisengebieten eine Reihe von Aufträgen erledigen sollte. Als Gegner wie auch als eigene Einheiten begegnen Sie in Iron Dignity einem futuristischen Arsenal an Jeeps, Panzern, Haubitzen, Schwebegleitern, Kampfhubschraubern, Riesenrobotern und Tragflächenbooten.

In einem Einsatz können Sie beliebig zwischen Ihren Einheiten hin und her wechseln, wobei jede von ihnen bestimmte Vor- und Nachteile besitzt. Jedes Gefährt, ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft, lässt sich nicht nur von schräg oben, sondern auch aus einer Cockpitperspektive heraus direkt steuern, wobei aber der Simulationsaspekt vernachlässigbar bleibt.



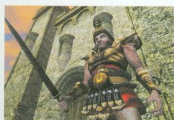
Der 3D-Modus erlaubt eine genauere Steuerung der einzelnenEinheiten.

**Iron Dignity – Fakten**
**Hersteller: Artex/Topware**
**Genre: Actionspiel**
**Termin: Winter 2000**
**Internet: www.iron-dignity.de**

ROLLENSPIEL

# ANGEBOT UND NACHFRAGE

Es ist eines der grundlegenden Gesetze der Wirtschaft, dass etwas an Wert gewinnt, wenn das Angebot die Nachfrage nicht decken kann. Bethesda scheint sich das auch für Screenshots zu **Morrowind** zu Herzen genommen zu haben, denn von dem äußerst viel versprechenden Titel wurden seit seiner Ankündigung vor bald einem Jahr gerade mal zwei Dutzend Bilder veröffentlicht. Und tatsächlich: Gebannt fiebert die Fangemeinde dem nächsten Screenshot entgegen und feiert Ostern und Weihnachten zugleich, wenn es mal wieder so weit ist. Hier jedenfalls die Auslese der diesjährigen Herbsternte.



Gefährlich: diese Wache weiß unsere Sammlung von Kaiserwitzen nicht zu schätzen.



Idyllisch: in einer Menschensiedlung lädt ein prachtvoller Gasthof zum Verweilen ein.

**The Elder Scrolls: Morrowind – Fakten**
**Hersteller: Bethesda Softworks**
**Genre: Rollenspiel**
**Termin: Herbst 2001**
**Internet: www.morrowind.com**

INTERVIEW

## PLAUDEREI MIT DEN BALDUR-VÄTERN

# BALDUR, DER DRITTE?

**Völlig von den Socken ist die PC-Player-Redaktion vom Rollenspiel-Epos Baldur's Gate 2. Aber welche Meinung der Entwickler Bioware über seinen eigenen Geniestreich hat, erfahren Sie im nachfolgenden Kurz-Interview.**

**PC Player: Auf welche Verbesserungen in Baldur's Gate 2 seid Ihr am meisten stolz?**
Bioware: Es gibt viele neue Features, mit denen die Mitglieder des Teams zufrieden sind. Etwa die Unterstützung von 800 mal 600 Pixeln, Verwendung von zwei Waffen gleichzeitig, eine ganze Ladung neuer Zaubersprüche und Monster, verbesserte Interaktion zwischen den NPCs und die gewaltige Story.

**PC Player: Die Infinity-Grafik-Engine macht eine erstaunlich gute Figur. Hat diese 2D-Technik noch Zukunft oder werden Eure zukünftigen Spiele voll auf 3D-Engines setzen?**
Bioware: Die Spiele in Biowares unmittelbarer Zukunft neigen alle dazu, eine 3D-Perspektive zu benötigen. »Neverwinter Nights«, »MDK2 Armageddon« (PlayStation 2) und unser noch namenloses »Star Wars«-Rollenspiel werden alle im Hinblick auf 3D-Technologie entwickelt. Aber schreibt die Infinity-Engine noch nicht völlig ab ...

**PC Player: Die Baldur's-Gate-Serie schreit doch eigentlich nach einer Trilogie. Hättet Ihr noch genug Ideen, um ein wirklich gutes drittes Spiel zu machen?**
Bioware: »Baldur's Gate 3«? Da Interplay Inhaber der Baldur's-Gate-Lizenz ist, müsstest du dort anfragen. Aber es ist ein sehr interessanter Gedanke ...

**PC Player: Habt Ihr Zeitmanagement-Tipps für besorgte PC-Player-Leser, die angesichts einer Gesamtspiel-Dauer von rund 250 Stunden um Privatleben und Arbeitsmoral fürchten?**


Ein Normalspieler benötigt allein für den Hauptpfad 60 bis 80 Stunden.

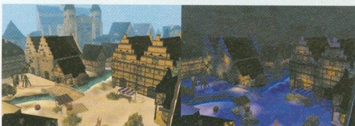
Bioware: Die schnellste Durchspiel-Zeit, die wir bei uns im Büro je gestoppt haben, liegt bei anderthalb Stunden für den Hauptpfad. OK, dafür mussten wir natürlich die Frame-Rate hochdrehen, eine Ladung Cheats aktivieren und ein paar Gegenstände reinmogeln ... aber es ist unser Rekord. Ein nicht schummelnder Normalspieler benötigt etwa 60 bis 80 Stunden, um durch die Hauptstory zu kommen - ausschließlich Sub-Quests, versteht sich. **(hl)**

**»Baldur's Gate 3? Ein sehr interessanter Gedanke ...«**

SPIELENEWS

SIMULATION

# SIMS IM MITTELALTER



Die detaillierte 3D-Grafik simuliert nicht nur unterschiedliche Licht- und Wetterverhältnisse, sondern auch einzelne Jahreszeiten. Dies vermittelt ein realistisches Gefühl vom Fortschreiten der Zeit.

An einem der wahrscheinlich ambitioniertesten Projekte in der deutschen Computerspielegeschichte werkelt derzeit das wenig bekannte Team von 4Head Studios. Das Spielprinzip entspricht einer Art mittelalterlichem »Die Sims«, komplett in 3D. Wo aber bei Maxis bloß eine kleine Nachbarschaft simuliert wird, berechnet **Die Gilde** eine ganze Kleinstadt mit bis zu 1000 Einwohnern.

Anstatt sich nur ums häusliche Wohlbefinden Ihres virtuellen Alter Egos zu kümmern, stehen Sie ihm nun auch bei wichtigeren beruflichen Entscheidungen zur Seite. Egal, ob Bäckerladen oder Warenlager, alle Gebäude sind betretbar und erfüllen in der komplexen Ökonomie von Die Gilde einen bestimmten Zweck. Mehr noch, Ihr Charakter kann sich selbst einen beliebigen Platz in diesem System suchen, eine Arbeit annehmen und mit ihr zu Macht und Reichtum aufsteigen. Um den erreichten Status im Todesfall beibehalten zu können, dürfen Sie Ihren Charakter geschickt verheiraten und in den turbulenten Zeiten zwischen 1400 und 1600 eine mächtige Familiendynastie aufbauen.



Eine der zur Auswahl stehenden Berufsgruppen ist der Raubritter.

Das historische Szenario, welches das ganze Spiel umgibt, beinhaltet nicht bloß die wichtigen Ereignisse der damaligen Zeit, sondern sogar Details wie das Wetter in einzelnen deutschen Städten wurde alten Aufzeichnungen entnommen.

**Die Gilde – Fakten**
**Hersteller: 4Head/Infogrames**
**Genre: Simulation**
**Termin: Frühjahr 2001**
**Internet: www.diegilde.de**

STRATEGIE

# DRACHENBAHN




Eine magische Brücke verbindet die beiden mit einem Regenbogen markierten Städte.

Wenn man sich heutzutage bei Entwicklern über abgedroschene Szenarien voller müder Klischees beklagt, wird üblicherweise darauf verwiesen, dass innovative Hintergründe von der Kundschaft meist nicht akzeptiert würden, weil ihr der Bezug dazu fehlt. Wie leicht sich dieses Problem lösen ließe, zeigt uns Eden Studios mit **Rail Empires: Iron Dragon**. Bei diesem Spiel werden ganz einfach zwei herkömmliche, wohlbekannte Genres gemischt, in diesem Fall ein Fantasyreich und eine Eisenbahn-Wirtschaftssimulation. Während die Fantasy mit dem Realitätsanspruch der Eisenbahn-Sims erfrischend aufräumt, bereichert die Technologie die verstaubten Fantasy-Kategorien um neue Impulse. Tatsächlich sind die Lokomotiven von Rail Empires nicht dampfgetrieben, sondern funktionieren mit der Magie von Drachen.

Rail Empires spielt sich denn auch deutlich anders als »Railroad Tycoon«. Viel mehr als bei letzterem sind Sie darin der Direktor eines großen Unternehmens, der wichtige Posten mit guten Leuten besetzen muss.




Um die Hauptstadt der Katzenmenschen balgen sich gleich drei konkurrierende Bahngesellschaften.

**Rail Empires – Fakten**
**Hersteller: Eden Studios**
**Genre: Strategie**
**Termin: bereits erschienen**
**Internet: www.irondragon.org**

STRATEGIE

# DAS DRECKIGE QUINTETT



Jedes einzelne Mitglied Ihrer Truppe verfügt nicht nur über individuelle Ausrüstung und Fähigkeiten, sondern auch über eine eigene Biographie.



Vorsichtig untersucht der deutsche Trupp einen abgestürzten Transportflieger.

**Squad Leader** – der bloße Name des Spiels weckt in so manchem Brett-Strategie-Veteranen schönste Erinnerungen. Jetzt hat sich Hasbro endlich dazu durchgerungen, diesen absoluten Meilenstein der Strategiespielgeschichte auf den PC umzusetzen. Bevor sich jetzt aber der Rest von Ihnen angewidert von diesem Artikel abwendet, hier die Entwarnung: Die Computerversion des Kultspiels gleicht eher »Jagged Alliance« oder »UFO« als knochentrockener Hexfeldschieberei. Bei Squad Leader führen Sie in drei Kampagnen eine oder mehrere Fünfertruppen wahlweise auf der Seite von Deutschland, England oder den USA durch eine Reihe von Scharmützeln im Umfeld berühmter Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Jede Truppe beinhaltet einen Anführer und vier individuelle Soldaten mit gewissen Stärken und Schwächen, darunter Scharfschützen, Saboteure und Sanitäter. Der Anführer ist die zentrale Figur der Truppe, da seine Nähe ihre Moral wesentlich verbessert.

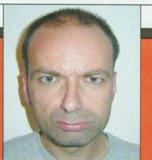
Nicht nur die Hintergrundstory dreht sich um die individuellen Mitglieder der Truppe. Da diese auch allesamt von Mission zu Mission mitgenommen werden und langsam aber stetig ihre Fähigkeiten steigern, schließt man die einzelnen Kerlchen bald ins Herz und versucht den Tod eines jeden so gut es geht zu vermeiden.

Falls Squad Leader wie vorgesehen noch im Herbst erscheint, dürfte es »Jagged Alliance 2: Unfinished Business« als Favorit für die Taktik-Krone plötzlich viel schwerer haben.

**Squad Leader – Fakten**
**Hersteller: Random Games/Hasbro**
**Genre: Strategie**
**Termin: 4. Quartal 2000**
**Internet: www.hasbrointeractive.com**

SATIRE

# LENHARDT LÄSTERT



Stephen King ist ein Schelm. In seinem aktuellen Sachbuch »Das Leben und das Schreiben« amüsiert sich der Schriftsteller über die Produktivität jener Kollegen, die Zeit ihres Lebens nur wenige Werke vollenden: »Was haben die mit der restlichen Zeit angestellt? Afghanische Teppiche geknüpft?«. Ich bin wahrscheinlich nicht der einzige PC-Spieler, der sich angesichts dieser Passage prächtig amüsierte. Schreibfaule Autoren verblassen angesichts der Termin-Tragödien der Computerspiele-Industrie, neben der selbst die deutsche Bahn wie ein Hort der Pünktlichkeit wirkt.

## Über kurz oder lang

Es ist heikel, sich über lange Spiele-Entwicklungszeiten aufzuregen. Was dabei herauskommt, wenn unerbittlich pünktlich im Jahrestakt fortgesetzt wird, lässt sich am Werdegang der »Tomb Raider«-Serie beobachten. Ein Schulterklopfen verdient hingegen jeder aufrechte Spieleentwickler, der keine Kompromisse eingeht und lieber ein paar Ehrenrunden dreht. Dummerweise kann man alles übertreiben. »Duke Nukem«-Erbverwalter Scott Miller hat in einem Interview mit »Daily Radar« das Termin-Thema wie folgt kommentiert: »Während wir Duke Nukem Forever machen, experimentieren wir mit neuen Gameplay-Stilen und anderen niemals zuvor gesehenen Innovationen. Es dauert oft seine Zeit, um das herauszufinden und korrekt einzubauen oder komplett fallen zu lassen, wenn es nicht funktioniert.« Aha, das Team hat also vor einigen Jahren mit »Duke Nukem Forever« angefangen, ohne so recht zu wissen, was dabei herauskommen sollte? Jungs, wir reden über die Fortsetzung eines jahrealten 3D-Shooters, nicht die Restauration der Dresdner Frauenkirche.

**»Blizzard hat bei Diablo 2 nicht mal eine höhere Grafikauflösung hingekriegt.«**



Wenn Spiele zu sehr dauern, muss nicht immer ungebändigte Genialität daran schuld sein.

## Jahrelange Verschleppung

Ich errege mich nicht über Verspätungen der Kategorie »Wir brauchen einen Feintuning-Extramonat«, mit der zum Beispiel ein absolut gigantisches Spiel wie »Baldur's Gate 2« ausgekommen ist. Aber ich dampfe dezent angesichts der Diablos, Dukes und Daikatanas dieser Welt, deren jahrelange Verschleppung den Verdacht nährt, dass sich die Künstler verwurstelt haben. »Diablo 2« ist ein phantastisches Spiel – aber nach all den Jahren haben die Kerle nicht mal eine höhere Grafikauflösung auf die Reihe gekriegt? Beim nächsten Blizzard-Besuch sollte ich mal darauf achten, wie viele neu geknüpfteTeppiche an der Wand hängen – danke für die Warnung, Stephen. **(hl)**


# PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

| | |
|---|---|
| **CHEFREDAKTEUR** | Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts |
| **REDAKTION** | Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korresponndent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw) |
| **FREIE MITARBEITER** | Jan Binsmaier (powerplay.de), Alex Brante, Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef), Volker Schütz |
| **CHEFIN VOM DIENST** | Susan Sablowski |
| **REDAKTIONSASSISTENZ** | Angela Fischer |
| **KOORDINATION** | Stefanie Kußeler |
| **ART DESIGN** | Alexandra Bauer |
| **TITEL** | Artwork: Bioware/Interplay<br>Gestaltung: Alexandra Bauer |
| **FOTOGRAFIE** | Josef Bleier |
| **GESCHÄFTSFÜHRUNG** | Stefan Moosleitner |
| **ANSCHRIFT DES VERLAGS** | Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de |
| **PUBLISHER** | Suzanne Counsell |
| **ANZEIGENVERKAUF** | Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Berater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410<br>Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106 |
| **ANZEIGEN-DISPOSITION** | Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48 |
| **PRODUKTIONSLEITUNG** | Brigitte Feigel |
| **DRUCKVORLAGEN** | medienservice Brodschelm, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40 |
| **VERTRIEBSLEITUNG** | Werner Hirschberger |
| **VERTRIEB** | MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060 |
| **DRUCK** | MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh<br>**Umschlag**<br>gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)<br><br>**ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player |
| **SO ERREICHEN SIE UNS** | **Abonnementverwaltung:**<br>PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de<br>**Abonnementpreise:**<br>Inland: 13 Ausgaben DM 109,20/ Euro 55,83<br>Studenten: 13 Ausgaben DM 93,60/ Euro 47,86<br>Europäisches Ausland:13 Ausgaben DM 135,20/ Euro 69,13<br>**Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806<br>**Abonnementbestellung Österreich:**<br>Abonnementpreis: ÖS 936,00<br>Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien;<br>Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20<br>**Abonnementbestellung Schweiz:**<br>Abonnementpreis: sfr 109,20; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 28 30, Telefax (041) 917 28 85 E-Mial: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch<br>**Einzelheftbestellung:**<br>PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22<br>Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich. |







Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.







Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau



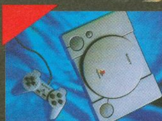

# ZEITSCHLEIFE

## Es stand in PC Player 12/95

– die Spielewelt vor fünf Jahren

### Vorweihnachtliche Flaute

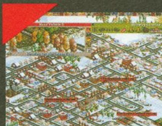
Obwohl immerhin 28 Spiele zum vorweihnachtlichen Test antraten, war nur wenig Erfreuliches darunter. Aber immerhin startete damals die **Heroes-of-Might&Magic**-Reihe und mit **Caesar 2** erschien ein Vorgänger der Aufbau-Hits »Caesar 3« und »Pharao«. Im Streitgespräch wurde die Frage debattiert, ob deutsche Programmierer zu wenig von ihrem Handwerk verstehen. Noch mehr zur Sache ging es im Special **Prügelspiele**, die es damals tatsächlich noch für den PC gab. Dazu gab es einen Vergleich zwischen der **Sony PlayStation** und der **Sega Saturn**-Konsole. Im Preview-Teil widmeten wir **Bleifuss** unsere Aufmerksamkeit und in einem Interview erklärte **Command&Conquer**-Produzent Ed Castillo: »C&C 3: Tiberian Sun wird noch bis Weihnachten '96 fertig.« Setzen, sechs, Herr Castillo – dieser Titel erschien dann nämlich erst drei Jahre später als prophezeit. **(tw)**



Die Sony PlayStation als große Hoffnung für Konsolenspieler.



Florian und Monika stritten ums beste Prügelspiel.





Der »Transport Tycoon Deluxe« (links) war nur eine aufgepeppte Wiederveröffentlichung, sehr actiongeladen hingegen »Wetlands«.

Zwei Reihen, die noch immer im Gespräch sind: »Heroes of Might & Magic« (oben) und »Caesar 2« (unten).

**DIE FÜNF BESTEN SPIELE**

1. Transport Tycoon Deluxe (82 Punkte)
2. Wetlands (81 Punkte)
3. Sensible World of Soccer (79 Punkte)
4. Caesar 2 (76 Punkte)
5. Heroes of Might & Magic (75 Punkte)

**DAMALS GESAGT**

»Halbwegs frische Leichenteile, medium unter Starkstrom angegrillt – fertig ist der kleine Homunkulus.« (Heinrich Lenhardt im Test von »Frankenstein«, Wertung: 74 Punkte)

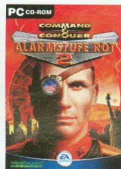
**DAMALS GELÄSTERT**

»Ein deutsches Adventure mit viel Humor – konnte das gut gehen?« (Monika Stoschek sinniert über das Abenteuerspiel »Archibald Applebrook's Adventure«, Wertung: 53 Punkte)

# RÄTSELN UND

## 1. PREIS
# EIN HAND-DESIGNTER

## 2.–11. PREIS
# JE EIN SPIEL
# C&C: ALARMSTUFE ROT 2




Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 750 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 GeForce 256 DDR), 20,4 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 147 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Prozessor auf einer Grafikkarte (Abk.) | | Strategiespiel-Serie (1. Wort) | | Entwickler der C&C-Reihe | W | Title für Diablo-2-Sieg | | M | Teil einer Kampagne | | Computer-Schnittstelle | Rattenart in Planescape: Torment | | Druckergrundfarbe | Y | O | Warcraft-Rasse |
| | | | | | E | Einheit der Rebellen in Force Comman. | | I | | | | | | | G (2) | R | Einzelkämpferin bei Alarmstufe Rot 2 |
| Punktelieferant in Moorhuhn 2 | | Diablo-2-Charakter | | 'Big-Brother'-Simulation (Die ...) | S | I | M | S | Ware im Pharao-Add-On Kleopatra | | | | | Grafikkarten-Hersteller | L | C | |
| Spielort d. Add-Ons f. Verkehrsgigant | mit Spezialmunition zerstörbar (Moorh. 2) | | | | T (4) | Taste | E | S | C | | | | | | L | S | |
| | | | geplantes Rollenspiel v. Topware (... Worlds) | | W | | Gründer v. Hazard-Team (Elite Force) | I | Intel-Prozessor-Bauform (FC-...) | | | | | Star-Trek-Echtzeit-Strategie (... Team) | O | dt. Kraftfahrerorganisation | |
| P (1) | | | | Zeppelin in Alarmstufe Rot 2 | O | virtueller Schießstand (... Shot) | | O | | | | | | | W | | |
| Gott des Feuers (Sacrifice) | AMD-Prozessor | | russ. Rollenspiel mit bis zu 10 Charaktere | | O | | | N | G (6) | | | | | Multiplayermodus (Abk.) | Monster in Icewind Dale | | |
| Elite-Schöpfer (Vorname) | D | | | | D | Held in Die Welt ist nicht genug | | Kreatur v. Charnel (Sacrifice) | | | | | | | | | Volk in AoE 2: The Conquerors |
| | U | | ... Psycho Circus | | Deus-Ex-Gegner | B | | | Prozessor der Voodoo-Karten | | aktuelles Rennspiel von Codemasters | | Battletech-Roboter | | | | |
| Heilfahrt | R | Heldin von Bungies Actionspiel Oni | K | | | O | | | Playstation-Produzent / Gott in Kleopatra | S | O | N (8) | Y | 2. W in WWW | | Alien von Stupid Invaders | |
| M | O (7) | T | I | V | Apple-Computer (kurz) | N | gesuchtes Erz in Bang! Gunship Elite | | | | Soundkarten-Hersteller (Terra...) | | Schauplatz von Vampire | W | | | |
| Beweggrund | N | Soundkarten-Synthesizer | S | 'Pulp Fiction im Weltall' (Bioware) | M | D | K | dt. Nachrichtenagentur | | neues Fahrzeug in Midtown Madness 2 | T | | | I | | Auerochse | |
| Arbeitsspeicher | neue Grafikkarten-Fähigkeit (Abk.) | F | S | | A (5) | fiktive Stadt von Mafia (Lost ...) | | | | | E | | C&C-1-Vorgänger (... 2) | D | U | N | E |
| R | A | M | von Fritz 6 simuliertes Brettspiel | S | C | H | A | C | H | Intel-Prozessor | C | E | L | E | R | O | N (3) |

**LÖSUNGSWORT:**

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | E | N | T | A | G | O | N |

Einsendeschluß ist der 20.11.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Electronic Arts.

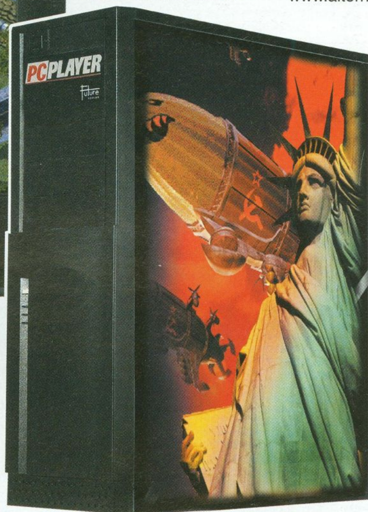
# GEWINNEN!

## SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK

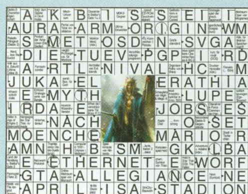



**Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.**

ALTERNATE DAS PASST! COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de




* Abbildung ähnlich



### Lösung des Kreuzworträtsels aus der PC Player 11/2000

### Gewinner aus 10/2000

**Air-Brush-PC-Motiv: Zeus**

Matthias Knapp, Wald-Michebach

**Je ein Spiel: Pharao**

- Kasdovasilis Dimitrios, Ludwigsburg
- Stefan Dürrbeck, Grabenstätt
- Christian Krumpenthaler, Ortenburg
- Freddy Lauer, Karlsruhe
- Peter Lindstädt, Schleiden-Gemünd
- Roberto Mattern, Essen
- Christoph Mönch, Sinzig
- Stefan Rosalski, Hamburg
- Horst Schönecker, Schmalkalden
- Felix Wendlandt, Berlin

# SPIELECHARTS

**Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.**

## PC PLAYER LESER TOP 20

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | (1) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 2 | (2) | DEUS EX | ION STORM/EIDOS INTERACTIVE |
| 3 | (6) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 4 | (8) | ICEWIND DALE | BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 5 | NEU | STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE | RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION |
| 6 | (4) | HALF-LIFE (DEUTSCH) | VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE |
| 7 | NEU | HEAVY METAL F.A.K.K. 2 | RITUAL ENTERTAINMENT/TAKE 2 INTERACTIVE |
| 8 | (13) | BALDUR'S GATE | BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 9 | (5) | UNREAL TOURNAMENT | EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE |
| 10 | (–) | PLANESCAPE: TORMENT | BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE |
| 11 | NEU | SUDDEN STRIKE | FIREGLOW/CDV |
| 12 | (17) | COUNTERSTRIKE | CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET |
| 13 | (15) | VAMPIRE: DIE MASKERADE REDEMPTION | NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION |
| 14 | (–) | HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 | NEW WORLD COMPUTING/INFOGRAMES |
| 15 | (22) | COMMAND & CONQUER 3 | WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS |
| 16 | (12) | INDIZIERTES SPIEL | ID SOFTWARE/ACTIVISION |
| 17 | (–) | PHARAO | IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE |
| 18 | (14) | FINAL FANTASY 8 | SQUARESOFT/EIDOS INTERACTIVE |
| 19 | NEU | KISS: PSYCHO CIRCUS | THIRD LAW INTERACTIVE/TAKE 2 INTERACTIVE |
| 20 | (–) | DIE SIEDLER 3 | BLUE BYTE |

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: September 2000

## VERKAUFS-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 2 | NEU | DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 3 | NEU | SUDDEN STRIKE | FIREGLOW/CDV |
| 4 | NEU | STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE | RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION |
| 5 | NEU | AGE OF EMPIRES 1: DIE PYRAMIDE | AK TRONIC |
| 6 | NEU | MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER | PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTER. |
| 7 | NEU | CULTURES | FUNATICS DEVELOPMENT/THQ |
| 8 | NEU | HEAVY METAL F.A.K.K. 2 | RITUAL ENTERTAINMENT/TAKE 2 INTERACTIVE |
| 9 | (2) | GRAND PRIX 3 | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 10 | (1) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 11 | (4) | DIE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 12 | (8) | AGE OF EMPIRES 2 | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 13 | NEU | BUNDESLIGA 2001: DER FUßBALL-MANAGER | ELECTRONIC ARTS |
| 14 | NEU | KLEOPATRA: KÖNIGIN DES NILS | IMPRESSIONS/HAVAS INTERACTIVE |
| 15 | (19) | SYDNEY 2000 | ATTENTION TO DETAIL/EIDOS INTER. |
| 16 | (3) | DIE ORIGINAL MOORHUHNJAGD | PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTER. |
| 17 | NEU | MERCEDES-BENZ TRUCK RACING | SYNETIC/THQ |
| 18 | NEU | SYSTEM SHOCK 2 CLASSIC | LOOKING GLASS/ELECTRONIC ARTS |
| 19 | NEU | ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPE | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 20 | (5) | DEUS EX | ION STORM/EIDOS INTERACTIVE |

Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 18.09.-23.09.2000 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

## USA-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | THE SIMS: LIVIN' LARGE | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 2 | (2) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 3 | (3) | AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 4 | (1) | DIABLO 2 | BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE |
| 5 | NEU | BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN | BIOWARE/INTERPLAY |
| 6 | (4) | ROLLERCOASTER TYCOON | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 7 | NEU | ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES | MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE |
| 8 | NEU | RAINBOW SIX: COVERT OPS | RED STORM ENTERTAINMENT |
| 9 | NEU | SIM THEME PARK | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 10 | (10) | SIMCITY 3000 UNLIMITED | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: September 2000

## ENGLAND-CHARTS

| Platz | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | NEU | BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN | BIOWARE/INTERPLAY |
| 2 | | AOE 2: THE CONQUERORS EXPANSION PACK | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 3 | NEU | THE SIMS: LIVIN' LARGE | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 4 | | WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? | DISNEY INTERACTIVE |
| 5 | | STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE | RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION |
| 6 | (2) | THE SIMS | MAXIS/ELECTRONIC ARTS |
| 7 | | FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001 | ELECTRONIC ARTS |
| 8 | (1) | DEUS EX | ION STORM/EIDOS INTERACTIVE |
| 9 | (8) | AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS | ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT |
| 10 | (4) | CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00 | EIDOS INTERACTIVE |

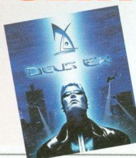
Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: September 2000

## MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

## GEWINNER

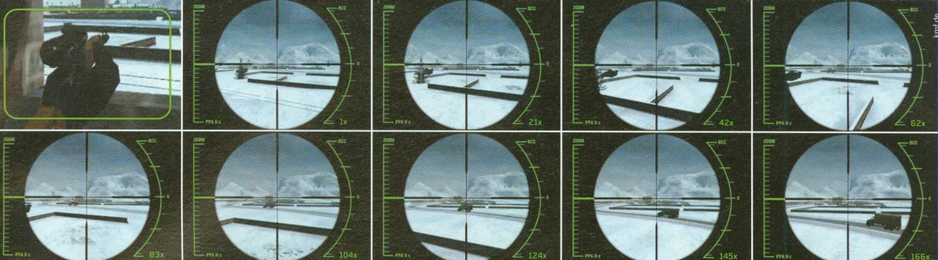



Der Preis diesmal von Eidos Interactive:

**5x DEUS EX**

**Gewinner:**
Björn Dore, Essen
Gerd Frank, Rohlfshagen
Basti Grohmann, Heidelberg
Steffen Mix, Rostock
Dirk Ufermann, Linkenheim-Ho

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.


1x
21x
42x
62x
83x
104x
124x
145x
166x

# BUGREPORT

**Egal, ob Sie gerade als Raubritter oder Kriegsheld unterwegs sind, Sie sind nirgendwo vor Programmfehlern sicher. Wir stellen Ihnen die interessantesten Bugs des Monats vor.**

## OUTCAST (DVD)

Obwohl im Spiel alles beim Alten geblieben ist, sind die neuen Filmchen auf der Silberscheibe doch eine nette Beilage. Doch leider trübt ein Installationsbug das Spielvergnügen. Lassen Sie die Setup-Routine normal ablaufen, installiert sich das Programm nicht vollständig. Sie müssen im Windows-Explorer in das CD-Verzeichnis »d:\install\d« wechseln und von da aus »Setup« ausführen. Den vom Programm vorgegebenen Pfad müssen Sie am Schluss noch mit den Zeichen »\\« ergänzen. Erst dann können Sie sich als Cutter Slade in die Welt Adelpha begeben.
www.outcast-game.com

## DEUS EX

Spieler des brillanten Action-Adventures sind die ständige Dunkelheit im Programm ja gewohnt. Gut so, denn trotz des aktuellen Patches kommt es gelegentlich vor, dass der Bildschirm dauerhaft schwarz bleibt. Die Programmabstürze halten sich zwar in Grenzen, sind aber für so ein hervorragendes Spiel ein unangenehmer Schönheitsfehler.
www.ionstorm.com




## UNREAL TOURNAMENT

Rund ein Jahr nach der Veröffentlichung stellen die Programmierer immer noch in regelmäßigen Abständen Updates ihres 3D-Shooters ins Netz. In der Version 432 feilten die Designer nochmals an der Performance unter OpenGL und Direct3D. Die Übertragungsgeschwindigkeit bei Netzwerk-Spielen wurde ebenfalls noch einen Tick erhöht und auch beim Spielverlauf gibt es einige Änderungen. So werden von nun an »Selbstmorde« der eigenen Spielfigur als Treffer des Gegners gewertet. Wenn Sie eigene Karten verwenden, haben Sie nun etwas schnellere Ladezeiten. Schließlich bekommen Sie neben den Verbesserungen auch noch elf neue Mehrspieler-Karten spendiert.
www.epicgames.com


Mit dem neuen Patch zu Crimson Skies werden Ihre Spielstände nach Multiplayer-Gefechten nicht mehr in Mitleidenschaft gezogen




## CRIMSON SKIES

Sie haben sich im Einzelspieler-Modus durch Microsofts Oldtimer-Flugsimulation mühsam an die Spitze gekämpft und bekommen plötzlich Besuch von Freunden. Da wird mal kurz der Zweit-PC für ein Multiplayer-Spiel angeworfen. Kein Problem bis dahin, doch sobald Sie sich wieder Ihrer Single-Karriere in »Crimson Skies« widmen möchten, kommt das böse Erwachen. Das Programm degradiert Sie wieder zur ersten Mission zurück und die mühsam gewonnenen Schlachten gerieten in Vergessenheit. Mit dem neuesten Patch ist dieses Manko allerdings beseitigt.
www.crimsonskies.com

## AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Ist es ein Bug oder soll das Spielen mit der neuen Missions-CD zu »Age of Empires 2« nur etwas schwieriger werden? Sobald Sie im Echtzeit-Strategiespiel von Microsoft mit Ihren Truppen nicht einfach nur auf gut Glück die Gegner platt machen wollen, sondern auch gern mal Ihre Armee auf Patrouille schicken oder deren Verhalten – aggressive oder defensive Einstellung – ändern möchten, schauen Sie in die Röhre, denn die Buttons für die erforderlichen Befehle existieren in der Erweiterung nicht mehr. Vielleicht schiebt Microsoft ja noch einen Patch nach, der die Befehle wieder aus dem Nirvana zurückholt. **(dk)**
www.microsoft.com/games

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt?
Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

# AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE


Anno 1503


Commandos 2


Diablo 2 Expansion Set


Mafia


Der Patrizier 2


Die Siedler 4

| TITEL | HERSTELLER | GENRE | TERMIN |
|---|---|---|---|
| Alone in the Dark 4 | Darkworks/Infogrames | Action-Adventure | 4. Quartal 2000 |
| American McGee's Alice | Rogue Entertainment/EA | Action-Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Anachronox | Ion Storm/Eidos Int. | Action-Rollenspiel | 1. Quartal 2001 |
| Anno 1503 | Max Design/Infogrames | Wirtschaftssimulation | 1. Quartal 2001 |
| Aquanox | Massive Ent./Ravensburger Int. | Action | 4. Quartal 2000 |
| Battle Isle: Darkspace | Blue Byte Software | Action-Strategie | 1. Quartal 2001 |
| Black & White | Lionhead/Electronic Arts | Strategie | Februar 2001 |
| Call to Power 2 | Activision | Aufbausimulation | 4. Quartal 2000 |
| Chicken Run | Eidos Interactive | Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Capitalism 2 | Enlight Software/Ubi Soft | Wirtschaftssimulation | Mai 2001 |
| Championship Motocross | THQ | Rennspiel | 4. Quartal 2000 |
| Clou 2, Der | Neo/THQ | Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Colin McRae Rally 2 | Codemasters | Rennspiel | 4. Quartal 2000 |
| Comanche 4 | Novalogic/Electronic Arts | Simulation | 4. Quartal 2000 |
| Command & Conquer: Renegade | Westwood/Electronic Arts | Action | 4. Quartal 2000 |
| Commandos 2 | Pyro Studios/Eidos Int. | Echtzeit-Strategie | März 2001 |
| Demonworld 2 | Ikarion | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Descent 4 | Parallax Studios/Interplay | 3D-Action | 4. Quartal 2000 |
| Desperados | Spellbound/Infogrames | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Diablo 2 Expansion Set | Blizzard/Havas Interactive | Action-Rollenspiel | 2. Quartal 2001 |
| Dragon's Lair 3D | Blue Byte Software | Action-Strategie | 1. Quartal 2001 |
| Duke Nukem Forever | 3D Realms/Infogrames | 3D-Action | 3. Quartal 2001 |
| Escape from Monkey Island | LucasArts/THQ | Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Fallout Tactics | 14° East/Interplay | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| FIFA 2001 | EA Sports/Electronic Arts | Sportspiel | 4. Quartal 2000 |
| Frontierland | JoWood/Boris Games | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Galleon | Confounding Factor/Interplay | Action-Adventure | März 2001 |
| Gothic | Piranha Bytes/Egmont Int. | Action-Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |
| Half-Life: Team Fortress 2 | Valve Software/Havas Int. | Action | 4. Quartal 2000 |
| Halo | Bungie Software/Microsoft | Action | 3. Quartal 2001 |
| Hidden & Dangerous 2 | Illusion Softworks/Take 2 Int. | Action-Strategie | 3. Quartal 2001 |
| Hitman | Eidos Interactive | 3D-Shooter | 4. Quartal 2000 |
| Loose Cannon | Digital Anvil/Microsoft | Action | 4. Quartal 2000 |
| Mafia | Illusion Softworks/Take 2 Int. | Action | 2. Quartal 2001 |
| Max Payne | Remedy Ent./Take 2 Int. | Action | 2. Quartal 2001 |
| Mech Warrior 4 | Fasa Interactive/Microsoft | Action | 4. Quartal 2000 |
| Patrizier 2, Der | Ascaron | Wirtschaftssimulation | 4. Quartal 2000 |
| Peace Makers | Masa/Ubi Soft | Strategie | 1. Quartal 2001 |
| Pool of Radiance 2 | Stormfront Studios/SSI | Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |
| Project IGI | Innerloop Studios/Eidos Int. | 3D-Action | 4. Quartal 2000 |
| Quake 3: Team Arena | ID-Soft | 3D-Shooter | 4. Quartal 2000 |
| Rally Racing Simulation | Ubi Soft | Rennspiel | 4. Quartal 2000 |
| Real Neverending Story, The | discreet monsters | Action-Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Sacrifice | Shiny/Interplay | Echtzeit-Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Siedler 4, Die | Blue Byte Software | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Simon the Sorcerer 3D | Headfirst Prod./Hasbro Int. | Adventure | 4 Quartal 2000 |
| Sovereign | Ubi Soft | Strategie | 1. Quartal 2001 |
| ST DS9: The Fallen | Simon & Shuster Interactive | Action-Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Starfleet Command 2 | 14° East/Interplay | Action-Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Star Trek: Bridge Commander | Totally Games/Activision | SF-Simulation | 2. Quartal 2001 |
| Star Wars Episode 1: Obi-Wan | LucasArts/THQ | Action | 4. Quartal 2000 |
| Stupid Invaders | Ubi Soft | Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Summoner | Volition/THQ | Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |
| The World is not enough | Electronic Arts | Action | 4. Quartal 2000 |
| Tomb Raider – Die Chronik | Core Design/Eidos Int. | Action-Adventure | 4. Quartal 2000 |
| Tropico | Pop Top Software/Take 2 Int. | Strategie | März 2001 |
| Turrican 3D | Rainbow Arts/THQ | Action | 4. Quartal 2000 |
| Ultima Online 2 | Origin/Electronic Arts | Online-Rollenspiel | 1. Quartal 2001 |
| Völker 2, Die | JoWood Prod./Infogrames | Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Warcraft 3 | Blizzard/Havas Interactive | Rollen-Strategie | 4. Quartal 2000 |
| Wizardry 8 | Sir Tech | Rollenspiel | 4. Quartal 2000 |

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

## DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Blizzard
2 Raven Soft
3 Ion Storm
4 Bioware
5 Activision

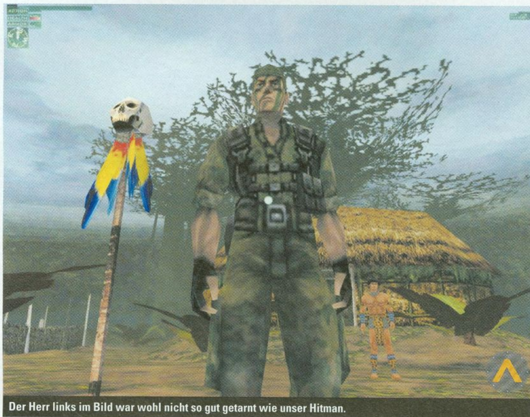
*Auswertung von knapp 2000 Leser-Mitmachkarten

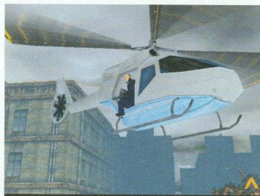
# HITMAN: CODENAME 47

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** IO Interactive/Eidos Int.
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.eidos.de
- **Besonderheiten:** Schauplätze in verschiedenen Ländern ■ Taktisches Vorgehen ■ Viele Waffen ■ Zahlreiche Charaktere ■ Ausgeprägte Gegner-KI

**Auftragsmord als Lebensaufgabe? Keine einfache Art sein Brot zu verdienen, zumal wenn man diesen Beruf noch nicht einmal selbst gewählt hat.**


Der Herr links im Bild war wohl nicht so gut getarnt wie unser Hitman.


Aus höchster Höhe auf den Boden der Realität ...


Herr Ober, zahlen bitte!

**Wie sehr doch manchmal der Schein trügt. Mitten im Zentrum der pittoresken dänischen Hauptstadt Kopenhagen liegen die Arbeitsräume von IO Interactive.**

Von dort, den oberen Stockwerken eines putzigen Backsteinbaus, blickt man auf die Straßen einer Stadt hinunter, in der scheinbar nie etwas geschieht. Und dann zerreißt Maschinengewehrfeuer die Stille ...

Auf dem Computer-Bildschirm sacken die Leibwächter eines Triadenbosses zusammen, der Weg zur Vollendung Ihres Mordauftrags scheint frei. Gut so, denn schließlich spielen Sie einen Auftragskiller, der ohne Gedächtnis durch die Lande zieht. Keine sentimentalen Erinnerungen, keine Ahnung von den seltsamen Experimenten, die fünf durchgeknallte Wissenschaftler an Ihnen exerziert haben – blindlings erfüllen Sie zunächst die Ihnen gegebenen Befehle ... Soweit die interessante Vorgeschichte. Noch viel verlockender wirkte jedoch das, was wir bei einem Besuch vor Ort präsentiert bekamen.

Zunächst überrascht die gewählte Perspektive: Wer angesichts der Thematik und der somit anstehenden Schusswechsel mit einer klassischen 3D-Shooter-Ansicht rechnet, muss umdenken. Tatsächlich blicken Sie im Tomb-Raider-Stil von außen auf Ihr Alter Ego.

> »Hitman ist zweifellos sehr ambitioniert.«

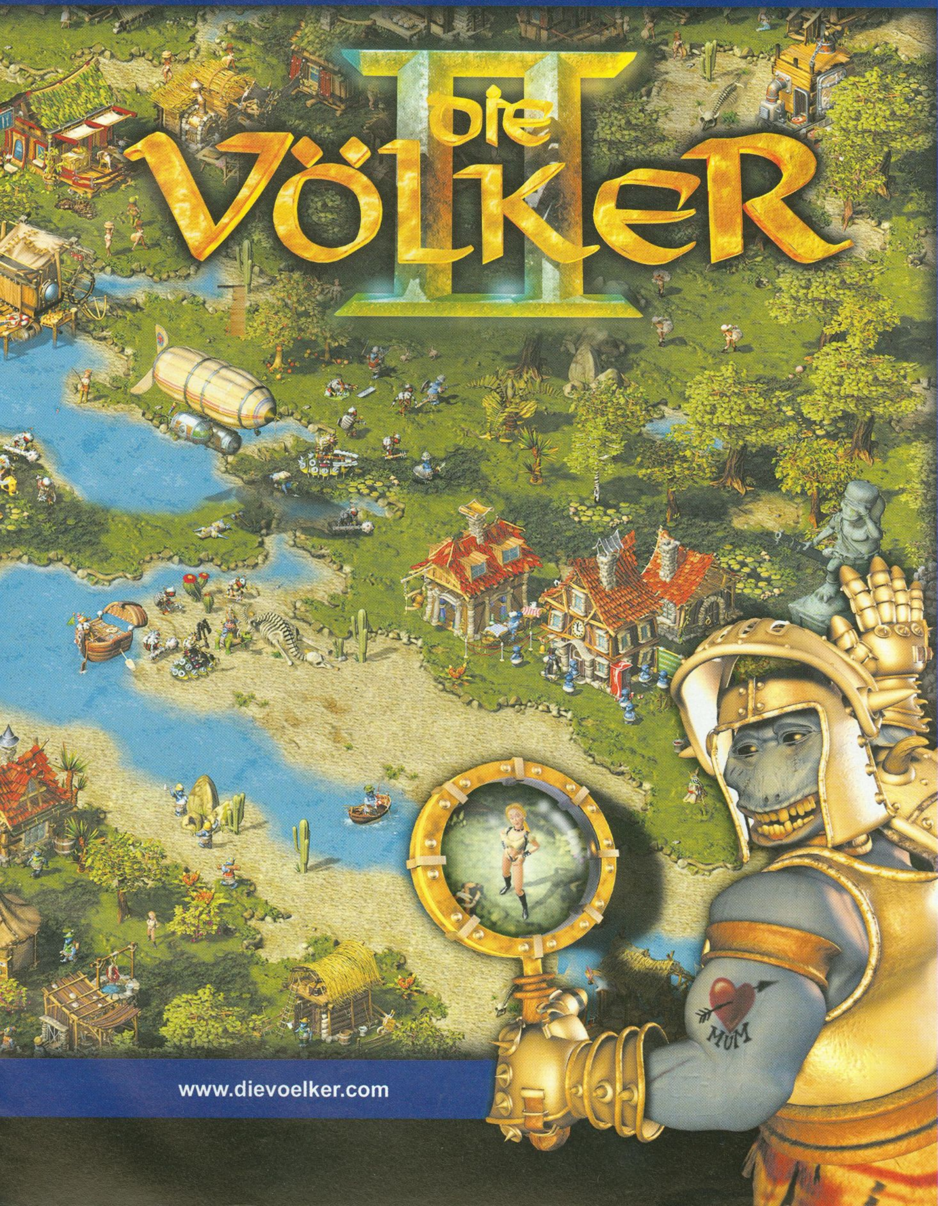
Auch der Spielverlauf ist meilenweit entfernt vom planlosen Niedermähen tumber Gegnermassen. Stattdessen ist die Künstliche Intelligenz der Gegner angeblich so ausgeprägt, dass die Programmierer die K.I. sogar extra bremsen mussten. Die insgesamt rund 80 computergesteuerten Charaktere sehen, hören und sprechen. Wer an seinem Leben hängt, bevorzugt daher ein eher taktisches Vorgehen. Lautlose Waffen, wie eine Klaviersaite, sind oft effektiver als ein teures Sturmgewehr.

### Das Wandern ist des Killers Lust

Vieles an der Konzeption erinnert an den Ego-Schleicher »Dark Projekt – Der Meisterdieb«, auch der Umstand, dass voraussichtlich stets mehrere Lösungswege gewählt werden können. Bemerkenswert ist ebenfalls die untrennbar mit den Missionen verwobene Hintergrundgeschichte. In jeder Situation gilt: Eine gute Tarnung erspart so manche Patrone – Sie können Ihre Opfer einfach entkleiden und sich in deren Identität an manch einem Wachposten vorbeibewegen.

Auf diese Weise bereisen Sie die halbe Welt: In Hongkong befördern Sie fiese Mafia-Mitglieder vom Leben zum Tode, im kolumbianischen Regenwald müssen Sie ein abgestürztes Flugzeug finden. Ein komplettes, real existierendes Budapester Hotel wurde digital umgesetzt, ebenso streifen Sie durch den Hafen von Rotterdam.

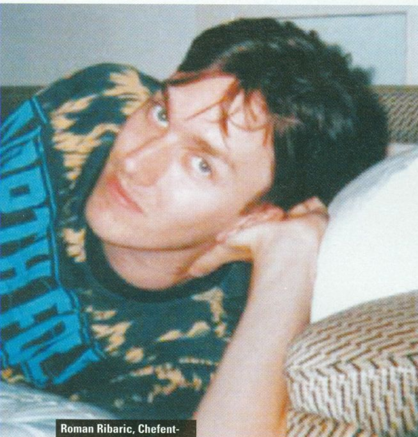
Da die Designer mit keiner der vorhandenen Grafik-Engines wirklich zufrieden waren, zauberten sie sich einfach eine eigene mit ihren magischen Programmiererhänden herbei. Was wir vorgestellt bekamen, wirkte jedenfalls ausgesprochen reizvoll. Speziell der Dschungel erschien echter als sämtliche anderen, bislang bei einem PC-Spiel gesichteten Wälder. Selbst ein verlassenes Pier in Rotterdam bekam durch die über den Himmel jagenden Wolkenfetzen zusätzliche Atmosphäre. Letztlich zählt natürlich die endgültige Ausgestaltung der Einsätze, doch etwas ist schon jetzt klar: »Hitman« wird zweifellos sehr ambitioniert daherkommen. Sogar ein Nachfolger ist bereits fest eingeplant und dafür haben die optimistischen Jungs bei IO Interactive schon einen Stapel frischer Ideen bereitliegen. **(tw)**



Handeln - Kämpfen - Diplomatie
Die Völker II
MUM
www.dievoelker.com

Unter uns

# ROMAN RIBARIC


Roman Ribaric, Chefentwickler von Croteam.

In der 3D-Action-Welt ist Roman Ribaric noch ein unbeschriebenes Blatt. Aber nicht mehr lange, denn nachdem sein Entwicklungsteam »Croteam« eine Tech-Demo namens »Serious Sam« vorlegte, begann es in der Szene schon zu rumoren. Gut möglich also, dass wir soeben mit dem legitimen Erben von John Romero & Co geplaudert haben.

## »Drück den Knopf, bevor es zu spät ist.«

**CROTEAM – WER?**

**Als typische Garagenprogrammierer startete das in Zagreb ansässige Entwicklungshaus bereits 1993 seine Karriere. Mit ihren ersten drei Gesellenstücken konzentrierte sich das Team auf den damals populären Amiga. So erschien (das eher laue) »Football Glory« zwar auch auf dem PC, »5-A-Side-Soccer« jedoch sowie »Save the Earth« kam ausschließlich auf dem Amiga auf Touren. Erst 1995 schwenkte das Croteam auf den PC um. Derzeit werkeln die Kroaten an zwei Produkten: An einer 3D-Engine mit Namen »Serious Engine« sowie parallel dazu an dem auf dieser Engine basierenden Ego-Shooter »Serious Sam«.**

**Wie geht's Dir denn so?**
Wenn ich mir die Unterstützung anschaue, die gerade von allen Seiten auf uns einprasselt, geht's mir geradezu prächtig.

**Wie hieß das erste Computerspiel, das du jemals gespielt hast?**
»Jet Pac« auf einem ZX Spectrum – ah, das waren noch Zeiten.

**Und wie bist Du in der Spieleindustrie gelandet?**
Nach meinem Schulabschluss hatte ich nur die Wahl, entweder Schuhverkäufer zu werden oder in die Spieleentwicklung einzusteigen – und wir alle wissen doch, was das für Leute sind, die Dir Schuhe verkaufen wollen ...

**Welches war das mieseste Spiel, an dem Du jemals mitgearbeitet hast?**
Das klingt fast so, als könnte ich auf eine 20-jährige Entwicklerkarriere zurückblicken. Alle drei Spiele, an denen ich bis jetzt beteiligt war, können sich durchaus sehen lassen. Unmöglich zu sagen, welches von denen das schlechteste war.

**Wenn ich mir den Titel Eures neuen Spiels (Serious Sam) so auf der Zunge zergehen lassen, stellt sich mir schon die Frage, wie seriös Ihr eigentlich seid.**
Fragen wir doch mal mein Team. He Jungs, sind wir seriös? Ja? ... Nein? ... Vielleicht? ... Hm, scheint so, als wenn das noch nicht so ganz klar wäre.

**Wer ist überhaupt dieser Sam? Einfach irgend so ein humorloser Fantasy-Schwachmat? Oder gibt es da Parallelen zu einer realen Figur – vielleicht sogar aus Deinem Team?**
Falls Serious Sam ein Erfolg werden sollte, basiert der Hauptcharakter natürlich auf meiner Person.

**Wie heißt das beste Spiel, das Du in letzter Zeit gesehen hast?**
Kürzlich hab ich mir das MDK-2-Demo reingezogen. Ein Genuss, aber ich versuche immer noch, es bis zum Ende durchzuspielen.

**Und das mieseste?**
»Win2k« – obwohl es eine Mordsgaudi war, der CD mit meinem Baseballschläger einen Scheitel zu ziehen.

**Wann hat Dich ein Computerspiel zum letzten Mal in den Wahnsinn getrieben?**
Kürzlich hab ich »Scramble« mit einem Arcade-Emulator gespielt. Ich hab nicht herausbekommen, warum Du ein Extraleben bekommst, wenn Du das Spiel zwar beendest, den Endgegner aber nicht besiegst.

**Welches war der größte Augenblick in der Geschichte der Computerspiele?**
Als Duke inmitten des Spiels sein Wasser in einer Toilette abschlagen durfte: Er hat mit seinem Strahl die Kloschüssel weit verfehlt – und niemand hat sich darüber aufgeregt.

**Laufen eigentlich zurzeit Werwölfe in Kroatien herum?**
Nein, aber des öfteren trifft man auf einen dieser Kamikaze-Bengel.

**Woher kam eigentlich die Idee mit den schreienden Kamikaze-Jungs?**
Beim Brainstorming über das Gegner-Design meinte einer: »He, ihr Looser, kopflos herumrennende Leute könnten bessere Ideen haben als wir!« Dann begann er zu toben und wild schreiend herumzurennen.

**Gewalt in Spielen: Medienhysterie oder berechtigte Besorgnis?**
Hysterie. Glaubt denn wirklich irgend jemand im Ernst, dass einer zuerst Serious Sam spielt und dann nach Ägypten düst, um Werwölfen mit einem Raketenwerfer eins auf den Pelz zu brennen?

**Hat Dich das Spielen von »Doom« dazu verführt, jemanden umbringen zu wollen?**
Nein, aber dafür habe ich dort einen sehr guten Vorgeschmack davon bekommen, von was für Typen ich in meinem Büro belagert werde.

**Was hast Du gerade in Deinen Taschen?**
Eine Bombe in der rechten Tasche, einen Sicherheitsschalter links.

**Verrate uns Deine unangenehmste Eigenschaft.**
Ich bin sehr sensibel. Wenn ich an einem Alarmknopf vorbeikomme, auf dem steht: »Bei Feuergefahr Knopf drücken«, schreien mir all meine Instinkte zu: »Schnell, drück den Knopf, bevor es zu spät ist.«

**Stichwort Online-Spiele: überbewertet oder unabänderlich das Spiele-Genre der Zukunft?**
Die Zukunft – aber nicht meine.

**Welches Spiel sollte unbedingt jemand machen?**
Ganz klar: »Daikatana 2«.
**(PC Gamer/md)**

# SERIOUS SAM



Kopf, äh – Hut ab vor den witzigen Models.

## Was kommt dabei heraus, wenn man Kroaten an ein altes und zugleich simples Spielprinzip heranlässt? Serious Sam!

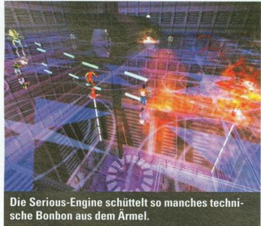
**Klammheimlich veröffentlichte diesen Sommer das inzwischen bekannte Croteam eine erste Demo-Version, die im Internet gleich für Furore sorgte. Die Rede ist von »Serious Sam«, einem Ego-Shooter der ganz alten Schule.**

Die Kroaten rührten einen Kochtopf aus Doom-Elementen, neuesten 3D-Engine-Eigenschaften (siehe Kasten rechts unten) und jeder Menge Spielwitz.



Wo bin ich? Dank unterschiedlicher Gravitation kommt frischer Wind ins 3D-Action-Genre.

Gewürzt wurde das Ganze mit einer Spielbarkeit, die selbst gestandene Ego-Shooter-Spezialisten nur noch schwer vom Bildschirm wegzerren lässt. Serious Sam verwendet aber – im Gegensatz zu »Unreal Tournament« oder »Half-Life« – keinen aufgewärmten Quellcode, sondern basiert auf einer kompletten Neuentwicklung. Das sieht man der Engine auch sofort an. Es existiert bereits ein ganzer Haufen an 3D-Elementen, die bewirken werden, dass so manch anderer Entwickler sofort mit einer Umprogrammierung seiner gewohnten Engine liebäugelt. Zum Beispiel wird es Räume mit unterschiedlicher Gravitation



Die Serious-Engine schüttelt so manches technische Bonbon aus dem Ärmel.

### SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Croteam/Take 2 Interactive
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.croteam.com

**Besonderheiten:** Ego-Shooter im klassischen Arcade-Stil ■ Drei Episoden mit jeweils sechs bis zehn Levels ■ 14 Waffen ■ 40 verschiedene Feinde ■ Basiert auf neuer Engine




Mit klassischen Ego-Shooter-Waffen bahnen Sie sich Ihren Weg auch durch komplexe Außenareale.

geben. Führen Sie etwa einen Hopser aus, so landen Sie an der Decke und spazieren dort munter weiter – der Screenshot links oben gibt schon einen kleinen Vorgeschmack.

### Gib' Saures!

Auch in punkto Waffenarsenal hat Croteam ordentlich bei der Konkurrenz gewildert. Aber dies ist nicht weiter schlimm, da die Programmierer sich einen Mix aus ihren Lieblingswaffen zurechtgeschustert haben. Und somit dürfen die klassische Shotgun mit Doppellauf, sowie der unentbehrliche Raketenwerfer nicht fehlen. Sogar beim Soundtrack haben sich die Kroaten ordentlich angestrengt. Die Demoversion finden Sie übrigens auf der Webseite www.croteam.com unter dem Menüpunkt »Downloads«. Und während Sie über diese Zeilen stolpern, dürfte auch schon die zweite Demo mit Schwerpunkt auf dem Mehrspieler-Modus verfügbar sein.

### Rein ins Vergnügen

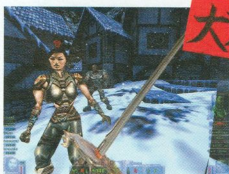
Bereits die erste Demo-Version lässt Liebhaber von Ego-Shootern mit der Zunge schnalzen. Die Spielbarkeit ist enorm hoch, gegnerische Horden tauchen oft unerwartet und gegen später sogar in unverschämt großer Vielzahl auf. Besonders gefallen haben uns die kopflosen Gestalten (»Beheaded Bomber«), deren Geschrei umso lauter wird, je näher Sie auf Ihr Alter Ego zustürmen. Und mit dem Waffenarsenal wird sich sofort jeder anfreunden, der den zweiten Shooter von id Software mit verbundenen Augen kurz vor dem Frühstück durchspielte. Grafisch ist die erste Demo-Version zwar noch nicht auf dem Höhepunkt, aber die Bilder auf dieser Seite zeigen den aktuellen Entwicklungsstand – und der ist nicht von schlechten Eltern. **(jr)**

### SERIOUS-ENGINE-DETAILS

**Eine wahre Flut an Engine-Eigenschaften integrierte Croteam in Serious Sam. Hier ein kleiner Auszug aus dem 3D-Repertoire.**

Dynamisch-volumetrischer Nebel und Dunst, Spiegeleffekte, fotorealistische Reflektionen, Echtzeit-Schattenberechnung, Objekt-Morphing (der bekannte »Terminator 2«-Effekt), Environment- (Reflexion der Umgebung auf einer Textur) und Bump-Mapping (uneben wirkende Texturen). Dazu kommen der nahtlose Übergang zwischen Tag und Nacht, Multi-Texturierung (Texturen mit mehr Details) für aktuelle 3Dfx-, NVIDIA- und ATI-Grafikkarten (S3 und Matrox sollen folgen) und eine intensive Nutzung von MMX- und Coprozessor-Funktionen (K6-2/3 und Cyrix ziehen hier den Kürzeren). Transform&Lighting-Unterstützung in der fertigen Version (laut Hersteller wahrscheinlich auch schon im zweiten Demo) runden die optischen Höhepunkte ab.

# NACHSPIEL



DAIKATANA

**Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.**

## KURZBESCHREIBUNG

Es gibt nur wenige Spiele, bei denen der Namen des Projektleiters direkt neben dem Titel steht. Dieser 3D-Shooter des berühmten John Romero (er war unter anderem Level-Designer für »Doom« und »Quake«) gehört dazu. Sie steuern den Japaner Hiro Miyamoto und sein Langschwert »Daikatana«, mit denen Sie gegen den Oberschurken Kage antreten. Bereits zum Erscheinungspunkt war das Programm wegen seiner Quake-2-Engine leicht veraltet. Dieses Manko kompensierte Romero durch eine interessante Hintergrundgeschichte und zwei Nebenhelden, die Hiro begleiten.

## TESTER-MEINUNG

Jochen, unser Deathmatch-Experte, ist weniger von einer Story, sondern vor allem durch gute Mehrspieler-Level zu beeindrucken. Und die waren seiner Meinung nach phantasielos, zudem ärgerten die unausgewogenen Waffen. Von daher war Daikatana für ihn keinen zweiten Schuss mehr wert.

Thomas ist Liebhaber alter Weine, nicht alter KIs: Hiros Begleiter fielen ihm durch Dummheit und übergroße Todessehnsucht auf. Außerdem fand er die Grafik unspektakulär. Bei aller Kritik hatte Daikatana für ihn aber durchaus Reize. Vor allem die antike Epoche und die sehr unterschiedlich gestalteten Einzelspieler-Level machten ihm Spaß.

## HÄNDLER

Schon Monate vor der Veröffentlichung hatten Kunden in Tom Meiers Spiele-Fachgeschäft **PC Fun** gemeint: »Daikatana kaufen wir nicht, das ist zu veraltet.« Dennoch hielt sich das Spiel ganz ordentlich, laut Tom sind Konkurrenz-Produkte noch ganz anders abgestürzt. Gründe sieht er in der großen Shooter-Gemeinde, für die Romeros Werk einfach ein Pflichtkauf war. Außerdem sei Daikatana im Grunde ein solider Shooter gewesen, von Käuferseite kamen auf jeden Fall kaum Beschwerden. Größtes Ärgernis für Meier: Für die amerikanische Version wurde der größte Patch entwickelt, den es je gegeben hat. Er umfasst 46 MByte und verbesserte etliche Details. Für die deutsche Version hat man diesen Patch bis heute nicht angeboten.



**Mikiko, Hiro und Superfly Johnson kaufen ihre Rüstungen immer bei Armani.**

## LESER

Einige Leser waren zufrieden. So schrieb uns **Andreas König** aus Genhagen: »Ich werde den Verdacht nicht los, dass so mancher Kritiker voreingenommen war. Etwa die angeblich mangelhafte Intelligenz: Ein einziges Mal nur blieb Superfly unter einem sich schließenden Tor stehen und ich musste neu laden. Ansonsten war ich froh, dass sie im Spiel integriert waren. Ich jedenfalls warte mit Spannung auf Romeros nächstes Werk.«

Ähnlich äußerte sich **Arthur Huptas** (Ravensburg): »Zwar etwas schwer, aber es hat verdammt viel Spaß gemacht und die Story war meiner Meinung nach absolut genial.«

Der Großteil unserer Leser aber sah das anders. **Michael Gruberbauer** (E-Mail) etwa: »Die Steuerung war seltsam schwammig, indirekt und ungenau. Das war der erste Shooter überhaupt, bei dem ich Probleme mit der Anvisierung von Gegnern hatte. Mag auch daran liegen, dass winzige graubraune Frösche auf eckig graubraunem Boden vor graubraunen Hintergründen nicht wirklich gut zu sehen sind.«

**Andreas Kemnitz** (Duisburg) wurde radikal: »Nach Romeros vielgepriesenem Level-Design konnte man lange suchen. Motto: Hole Schlüssel von ganz hinten und bringe ihn in die komplett andere Richtung des Levels. Die Waffen waren unsinnig und die Mitläufer durch ihre Dummheit eine Qual.«

**Mike Brandt** aus München zog ein pessimistisches Fazit: »Betrachtet man die Meldungen um den häufigen Personalwechsel und Romeros ausschweifenden Lebensstil, kommt man nur zu einem Schluss: Romero war ein guter Teamspieler bei id Software, zum Firmengründer und Projektleiter hat er offenkundig nicht das Zeug. Säßen nicht so kompetente Leute wie Warren Spector mit im Boot, wäre Ion Storm längst untergegangen.« **(uh)**

### Chart-Erfolge

**Daikatana befand sich für eine Woche auf Platz 4. Aber dann, aber dann: Spieleheld Hiro bleibt eigentlich nur noch Harakiri.**

| | |
|---|---|
| Juni 2000 | Platz 9 |
| Juli 2000 | Platz 23 |
| August 2000 | Platz 36 |
| September 2000 | Platz 56 |

### Leser-Charts

**Keiner liebt Romero: Obwohl er eine so schöne Frisur hat, wird sein Programm von unseren Lesern nicht geschätzt. Der Titel war nie unter den beliebtesten 30 Spielen platziert.**



## HERSTELLER: EIDOS INTERACTIVE

Markus Behrens, Vize-Direktor des Produktmarketings, gibt zu, dass Daikatana zu spät erschienen ist, um noch für gewaltiges Aufsehen zu sorgen. Dennoch seien die Verkäufe ganz okay gewesen, auch wenn er keine genauen Zahlen nennen konnte. Sicher hätte das Programm seine Macken, die erste Episode sei etwas mau, aber dann würde das Level-Design immer besser und gegen Ende sogar hervorragend. Eidos hätte sich mit dem Spiel ganz besondere Mühe gegeben, wie an der aufwändigen Lokalisierung zu erkennen sei.

Ausnahmslos wurden Profis engagiert wie etwa die Synchronsprecher von Wesley Snipes und Bridget Fonda. Die geschäftlichen Verflechtungen zwischen John Romero und Eidos (man munkelt von einem Knebelvertrag zu Ungunsten von Eidos) sowie die weitere Zusammenarbeit zwischen diesen beiden Partnern sind heikle Themen, welche Behrens verständlicherweise nicht kommentieren wollte.

### WERTUNG

**HERSTELLER:** Ion Storm/Eidos Int.
**GENRE:** Action
Test in 7/2000
www.daikatana.com oder www.eidos.de

PC PLAYER SPIELSPASS **76**


Jetzt wird's brenzlig! Cole muss sehen, dass er eine Deckung findet.


Hiermit geht's immer! Mit dem Raketenwerfer holen Sie auch Hubschrauber vom Himmel.

# DELTA FORCE: LAND WARRIOR

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Novalogic
- **Genre:** Action
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.novalogic.com

■ **Besonderheiten:** Kombination aus Voxel- und Polygontechnologie ■ 7 verschiedene Mehrspieler-Modi ■ 30 Missionen ■ 28 Waffen, davon 13 schwere ■ Speichermöglichkeit in den laufenden Missionen

**Terroristenhatz rund um den Globus – das hört sich gut an, oder? Novalogic setzt auch diesmal wieder auf Bewährtes: schicke Optik, Nachbildungen realer Waffen und Action statt Realismus.**

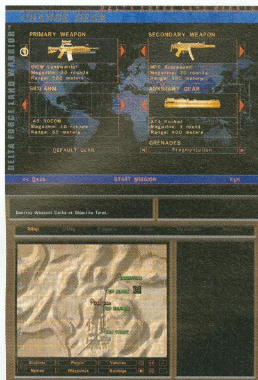
**Gute Nachrichten für »Delta Force«-Fans: Schon für die nächste Ausgabe haben wir einen ausführlichen Test geplant! In der Zwischenzeit werfen wir für Sie einen Blick auf die spielbare Beta-Version.**

Einen eigenen Eindruck konnten Sie sich ja schon in der letzten Ausgabe mit unserer exklusiven, spielbaren Demo machen, die einen Level umfasste; 29 weitere warten im fertigen Programm auf Sie.

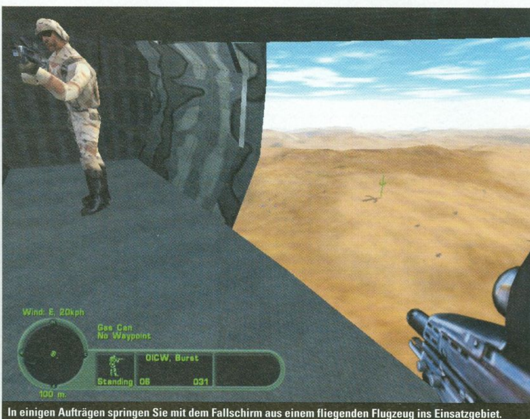
### So viele Spiele, so wenig Zeit

Auch in diesem Winter buhlen wieder einige Titel um die Gunst der Computer-Terroristenjäger: Außer »Delta Force: Land Warrior« wartet da noch »Rainbow Six: Covert Ops Essentials«, eine allein lauffähige Missions-CD zu »Rogue Spear« (Test auf Seite 112), die neben neun zusätzlichen Aufträgen noch ein Nachschlagewerk zu Anti-Terror-Einheiten und ein »Making of Rainbow Six« umfasst. Und außerdem kommt die Elite-Edition von Sierras »SWAT 3«, in der neben fünf neuen Einsätzen auch der im Original-Programm arg vermisste Mehrspieler-Modus eingebaut wird. Dazu wird es einen Level-Editor geben, mit dem Sie eigene Aufgaben basteln können. Doch das einzige komplett neue Spiel in diesem infernalischen Trio ist Land Warrior,


Lauf! Wo Sprengsätze liegen, ist Sergeant Gas Can nicht weit.



Aus den Vorgängern schon bekannt: Die Menüs zur primären und sekundären Waffenauswahl (oben) sowie die taktische Übersicht samt Befehlsmenü.



In einigen Aufträgen springen Sie mit dem Fallschirm aus einem fliegenden Flugzeug ins Einsatzgebiet.

obwohl das Programm natürlich seinen beiden Vorgängern sehr gleicht. Da stellt sich natürlich die wichtige Frage:

### Was erwartet Sie?

Anders als in der Ausgabe 10/2000 berichtet, benutzt die von Grund auf neu programmierte Optik sehr wohl Voxelspace-Grafik. Dadurch sind detaillierte Höhenunterschiede genauso wie sehr hohe Sichtweiten möglich. Gab es bei »Delta Force 2« schon zaghafte 3D-Unterstützung (aus Polygonen bestehende Objekte wie Gebäude hatten gefilterte Texturen), ändert sich dies in Land Warrior komplett. Hier finden Sie Transparenz-Effekte und den Abschied von pixeligen Strukturen. Wie dies genau funktioniert, wollten die Programmierer nicht verraten (siehe auch Interview auf Seite 84), aber eins ist klar: Die gute Optik wird kombiniert mit rasanter Geschwindigkeit und hohem Detailreichtum – eine feine Sache. Dadurch konnten die Designer weitaus mehr Innenräume zeigen als noch bei den Vorgängern, wo jedes Gefecht in Gebäuden zur Ruckelorgie ausartete – bei denen oft der Zufall entschied, ob Sie nun trafen oder nicht. Dieser Umstand gehört nun der Vergangenheit an, schon die Demo zeigte das Innenleben einer Pyramide im Detail, ohne dass die Frame-Rate in den Keller ging. Eine feine Sache, denn flüssigen Schrittes laufen Sie nun durch ausgedehnte Tunnelsysteme und Gebäudekomplexe. Die gleiche Grafik-Engine wird übrigens auch in Novalogics nächsten Projekt »Necrocide« zum Einsatz kommen.

Wenn Sie an Objekte herankommen, sehen Sie, wie der Detailreichtum zunimmt. Im Sand finden Sie plötzlich Steinchen, zwischen Gras wachsen Büsche und kleine Pflanzen – sehr beeindruckend, gerade wenn Sie als Sniper


Wie immer finden einige Missionen nachts statt – gut, dass Sie diesmal Ihren Restlichtverstärker dabei haben.

auf der Lauer liegen. Leider hat all unser Klagen nichts genutzt, es bleibt dabei: Kein hohes Gras zum Verstecken in Delta Force: Land Warrior.

### Und was gibt es noch Neues?

Unter den insgesamt 28 Waffen haben wir acht neue, schwere Schießprügel entdeckt, darunter neben dem OICW (ein futuristisches Sturmgewehr mit Granatwerfer und Infrarot-Ortungsgerät) das Steyr AUG nebst Granatwerfer sowie das G11 von Heckler&Koch. Diese Waffe sollte zunächst bei der Bundeswehr das alte G3 ablösen, wurde aber wegen Ungereimtheiten mit der Genfer Konvention nicht zugelassen. Stattdessen führten die Verantwortlichen das G36 ein, welches wie das G11 des gleichen Herstellers das NATO-Standardkaliber 5,56 mm benutzt.

Dazu liegen Raketenwerfer und Minen für Sie bereit, die Sie per Fernzündung hochgehen lassen, ferner eine Sprengladung, die Sie mit Bewegungssensoren verknüpfen können. Eigentlich sollte letztere nicht eingebaut werden, da sie im Mehrspieler-Modus das »Campen« stark vereinfacht. Stellen Sie sich einen Soldaten vor, der mit seinem Scharfschützengewehr irgendwo lauert und sich mit solchen Minen umgibt – keiner könnte dann an ihn heran. Gott sei Dank dürfen Sie festlegen, welche Ausrüstung Sie zulassen wollen und welche nicht.

### Wo geht's denn hin?

Ihre Einsätze führen Sie – wie eigentlich immer – um die ganze Welt. Außer Ägypten (wie aus der Demo bekannt) fliegen Sie nach Japan, Indonesien und Mexiko, ebenso in eher frostige Regionen und einen Gefängniskomplex. Auch die Missionsziele sind vielfältig: Neben der üblichen Geiselbefreiung dürfen Sie nach Rainbow-Six-Vorbild bei einigen Aufträgen nicht gesehen werden. Dann sollen Sie eigene Soldaten retten, terroristische Anschläge verhindern oder selbst bestimmte Installationen zerstören.

Novalogic lässt dabei jedes taktische Engagement fallen, prinzipiell lösen Sie die Missionen allein; eine Planungsphase gibt es erst gar nicht, die Karte dient nur dazu, im Gefecht die Übersicht zu behalten. Kleine Gags bauten die Kalifornier schon in Delta Force 2 ein, etwa die Landung in einem Einsatzgebiet per Fallschirm. Dieses Prinzip wurde weiter ausgebaut, weswegen Sie hier sogar aus einem fliegenden Flugzeug abspringen müssen.

**»Gute Optik kombiniert mit rasanter Geschwindigkeit und hohem Detailreichtum.«**

### Das waren doch nicht alle Neuigkeiten?

Nein, natürlich nicht. Sieben verschiedene Multiplayer-Spielarten sorgen dafür, dass Ihnen nach den 30 Aufträgen nicht langweilig wird. Außer »Deathmatch« und »Capture the Flag« (beide auch im Team-Modus) spielen Sie »King of the Hill«, bei dem Sie allein oder in der Gruppe einen bestimmten Flecken Erde verteidigen – und wehe, einer der Gegner →

# Delta Force: Land Warrior

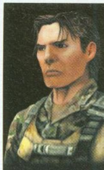
## FÜNF GEWINNT

Das Delta-Force-Team, welches Sie übernehmen, besteht aus fünf verschiedenen Charakteren. Wir stellen sie Ihnen hier kurz vor.



### GAS CAN

Hinter diesem Spitznamen verbirgt sich Sergeant Cole Harris, Spezialist für Sprengstoffe. Bevor er in die Armee eintrat, war er bei einem texanischen Düngemittel-Hersteller beschäftigt und spielte in seiner Freizeit mit Sprengstoffen herum. Als Bester seines Jahrgangs fiel er Rekrutierungs-Offizieren der Delta Force auf, die ihm Spezial-Training und Übung im Fallschirm-Springen verordneten. Mittlerweile ist er so gut im Bombenlegen, dass er mit einem Blick auf ein Gebäude auf Anhieb zwanzig verschiedene Möglichkeiten für eine Sprengung findet.



### LONGBOW

Auch unter dem Namen Daniel Lonetree bekannt, kann der Sergeant am besten mit Scharfschützen-Gewehren umgehen. Aber auch andere Waffen sind ihm nicht fremd. Bei seinen Großeltern aufgewachsen, interessierte er sich schon bald für die Laufbahn seines Opas, der Funker bei der Armee war. In der Grundausbildung stellte sich heraus, dass Lonetree ein hervorragender Schütze war und zudem unter härtesten Bedingungen die Ruhe bewahrte. Nach seiner Beförderung bei der SFOR in Bosnien-Herzegowina bewarb er sich bei den Special Forces und wurde prompt akzeptiert.



### MAKO

Als Tochter eines Botschafts-Angestellten kam Erica Swift, Chief Warranty Officer 2, schon in ihrer frühesten Jugend weit herum. Mit zehn Jahren sprach sie fünf Sprachen fließend, mit fünfzehn betrieb sie Extrem-Sportarten und als sie Anfang Zwanzig war, machte sie ihren Abschluss in Chemie. Unzufrieden mit ihrer Arbeit bei einem Pharma-Konzern trat sie dem Militär bei, wo sie sich ebenfalls bald hervortat. Ihre Fähigkeiten – Experimente mit Sprengstoffen und Tauchen – fielen der Delta Force auf, die sie bald in ihren Dienst übernahm.

### PITBULL

Hinter diesem Beinamen versteckt sich First Lieutenant Rydel Wilson. Er ist der härteste Bursche des Quintetts. Zusammen mit seiner Mutter und seinen Schwestern wuchs er in einem winzigen Raum über einem Box-Club auf. Dort verbrachte er die meiste Zeit, und schon mit 18 bestand Wilson aus 270 Pfund Muskeln. Niemand traute sich noch, ihn als Sparrings-Partner zu wählen. Obwohl er eine Karriere als Box-Profi vor sich hatte, trat er der Armee bei. Dort wurde er Spezialist für schwere Waffen und zusammen mit seinen Führungsqualitäten machte er bald die Delta Force auf sich aufmerksam.

### SNAKEBITE

Als Tochter eines Kampfsport-Lehrers beschäftigte sich Jenn Tanaka schon als Kleinkind mit Martial Arts. Leider war es mit ihrer Selbstbeherrschung nicht weit her, weswegen sie ständig Ärger mit ihren Lehrern und Mitschülern hatte; lediglich ihren Vater respektierte sie. Damit das Kind mal Disziplin lernt, schickte der sie dann zur Armee. Während Ihrer Dienstzeit in Südkorea wurde sie zum Sergeant befördert und trat der Delta Force bei. Die hatte gute Verwendung für ihre Kampfkünste, zu denen mittlerweile auch Schnelligkeit und Schleichen gehörten. Gerüchteweise hat bisher niemand Tanaka einen Einsatzort betreten oder verlassen sehen.



Schön unten bleiben! Coles Position ist dem Gegner bekannt, denn schon rennen zwei von ihnen zum Gebäude, in dem sich unser Held versteckt.

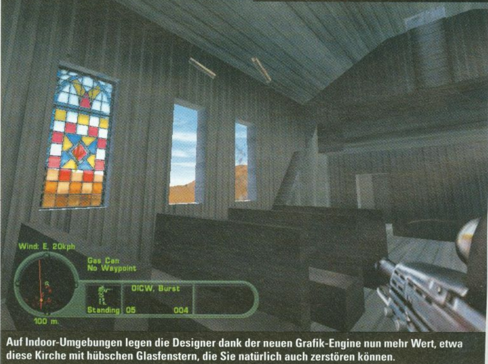
**»Novalogic lässt jedes taktische Engagement fallen.«**

→ kommt zu nahe heran! In »Search & Destroy« kämpfen Sie ebenfalls im Team gegeneinander, wobei Sie hier bestimmte Objekte im Gebiet des Feindes zerstören müssen. »Attack & Defend« setzt dem Ganzen noch ein Zeitlimit auf, während »Flagball« eine Capture-the-Flag-Variante darstellt. Sie haben allerdings nur eine Flagge im Spielfeld, die Sie zu Ihrer Basis bringen müssen. Bis zu vier Gruppen nehmen daran teil. Makabererweise bekommen Sie im Deathmatch für unterschiedliche Tötungsarten entsprechend Boni: Ein Körpertreffer bringt einen Punkt, lassen Sie einen Mitspieler per Kopfschuss ableben, finden sich zwei Zähler auf Ihrem Konto wieder, für einen Treffer mit dem Messer gibt es sogar drei Punkte.

Angenehmerweise legen Sie vor →



Einzelne Quadersteine sind als Kugelfang schlecht zu gebrauchen, wie dieser Terrorist feststellen muss.




Auf Indoor-Umgebungen legen die Designer dank der neuen Grafik-Engine nun mehr Wert, etwa diese Kirche mit hübschen Glasfenstern, die Sie natürlich auch zerstören können.

# Delta Force: Land Warrior

Das Zielfernrohr bringt es ans Licht: Dieser Wachtturm wacht nun nicht mehr.

→ Spielstart fest, welche Waffen erlaubt sind, ob Sie auch eigene Soldaten treffen können und ob Spieler nach ihrem virtuellen Tod komplett aus der Runde entfernt werden oder nicht. Über Novaworld spielen Sie Land Warrior zudem im Internet, wobei bis zu 50 Kämpfer an einem Spiel teilnehmen. Eine Rangliste ermöglicht eine Einteilung der Spieler in Einsteiger, Fortgeschrittene und Veteranen.

**»Fans von Ultra-Realismus sind bei Novalogic an der falschen Adresse.«**

## Noch was?

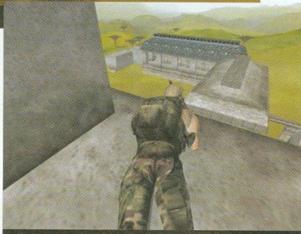
Na klar. Wie schon berichtet, spielen Sie nun keinen namenlosen Ranger mehr. Stattdessen haben die fünf Soldaten eigene Gesichter und Eigenschaften (siehe auch den Kasten »Fünf gewinnt« auf Seite 44). Je nach Einsatz wählen Sie eine der Gestalten, wobei die eine besser zum Infiltrieren geeignet ist, während die andere gern dicke Maschinengewehre schleppt. Sergeant Cole Harris etwa versteht sich besonders gut auf das Legen von Bömbchen.

Aufatmen können Spieler, die sich schon immer geärgert haben, wenn sie kurz vor dem Ende einer Mission abkratzten und dann wieder von vorn anfangen mussten: Hier dürfen Sie dreimal pro Auftrag speichern.

Ohne dem Test in der nächsten Ausgabe vorgreifen zu wollen – überragende Änderungen sind nicht zu erwarten. Wer die beiden Vorgänger gemocht hat, wird auch hier wieder auf seine Kosten kommen, aber Fans von Ultra-Realismus sind bei Novalogic an der falschen Adresse – obwohl es Wettereffekte wie Regen oder Nebel gehen wird und der Wind die Kugel-Flugbahnen beeinflusst. Lesen Sie zum Thema Novalogic auch unseren Firmenschwerpunkt auf Seite XXX **(mash)**



In der Arktis geht es ebenfalls zur Sache. Cole scheint die Kälte aber nicht viel auszumachen.



Aus der Deckung heraus snipert es sich einfach besser.



Erstaunliche Sichtweiten wie schon im Vorgänger beschert der Mix aus Polygon- und Voxel-Engine. Einzelne Personen sind aus Hunderten Metern Entfernung zu erkennen.




Das ist das Herz Ihres Dungeons. Hüten Sie es gut – oops, falsches Spiel. Es ist eigentlich Ihr Energie-Kollektor. Dieser zeigt an, wie viele Einheiten Energie Sie angesammelt haben.

# STARTOPIA

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mucky Foot/ Eidos Interactive
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.eidos.de, www.startopia.de (im Aufbau)
- **Besonderheiten:** Neun verschiedene Rassen ■ Von Ex-Dungeon-Keeper-2-Programmierern ■ Facettenreiche Alien-Gesellschaft

**Können Sie sich »Dungeon Keeper« im All vorstellen? Dann freuen Sie sich auf den berauschenden Trip in eine facettenreiche Alien-Welt!**

**Jedes Spiel möchte in seinem Genre durch ein besonderes Merkmal auffallen. Bei »Max Payne« ist es das kinohafte Flair, »Black & White« beeindruckt mit seinem innovativen Spielaufbau.**

»Startopia« jedoch steht für puren Spielspaß und bietet trotzdem eine gelungene Atmosphäre sowie einen interessanten Ablauf. Die Entwickler Mucky Foot – im Team sind übrigens einige Mitarbeiter aus dem ehemaligen »Dungeon Keeper 2«-Clan – übernehmen vom Bullfrog-Hit den schwarzen Humor, das Element der Echtzeit-Strategie und grafische Anleihen. Nur bevölkern sie mit dieser Mischung keine mittelalterlichen Verliese, sondern das Weltall.

Angesiedelt ist die Geschichte nach einem gewaltigen intergalaktischen Krieg, der den größten Teil der Galaxie zerstört hat. Scharen von Aliens flüchten von ihren verwüsteten Planeten und suchen eine neue Heimat. Und an diesem Punkt kommen Sie ins Spiel: Als cleverer Geschäftsmann versuchen Sie die Massen auf eine große Raumstation zu locken. Ihr Ziel ist es, die Konkurrenz geschickt auszumanövrieren und die komplette Raumstation zu übernehmen.

Nicht weniger als 35 verschiedene Rassen bewohnen Startopia. Doch keine Angst, Sie müssen sich lediglich mit neun der außerirdischen Völker näher befassen. Diese variieren vom typischen, grauhäutigen Wesen mit Insektenaugen (die Fox Mulder jede Woche so faszinierend findet), über zweiköpfige, grünhäutige Alien-Dummerchen, bis hin zu liebestollen Weltall-Nymphen mit Schmetterlingsflügeln. Jede Spezies hat ihre rassentypischen Vorlieben oder Aversionen und einzigartige Merkmale, die Sie bei Ihren unternehmerischen Ambitionen geschickt ausnutzen. Beispielsweise haben die zweiköpfigen Turaken eine Schwäche für Technik samt Forschung. Deshalb sollten Sie sich deren Fähigkeiten beim Aufbau Ihres Forschungslabors zu Nutze machen. Für jede positive Eigenschaft gibt es jedoch auch ein negatives Pendant. Manche Rassen kommen nicht mit anderen aus und dies wiederum führt manchmal zu ernsten Problemen.

Selbstverständlich benötigen Sie zum Aufbau Ihrer Station ein Zahlungsmittel: Energie. Damit zahlen Ihrer Mieter und das ist gut so, denn sie ist für alle weiteren Unternehmungen wie Forschung oder Bauvorhaben zwingend erforderlich. Das Einzige, was Ihnen also nie passieren darf, ist ... dass die Energie ausgeht.

Gary Carr, Chefdesigner von Startopia, behauptet, die Außerirdischen sind schwer zufrieden zu stellen. »Die Charakter-Interaktion ist allem, was ich bisher gesehen habe, weit überlegen«, sagt er. Die friedlichen »Dahenese Sirens« etwa verbringen ihre Zeit lieber mit der Liebe und anderen Vergnügungen. Das klingt harmlos und sichert ihnen einen festen Platz auf allen Party-Einladungen. Doch die standhaften, religiös angehauchten »Zedem Monks« runzeln bei sol-



Die Raumstation ist riesig. Hier sehen Sie durch ein Fenster das Bio-Deck.

chem Verhalten die Stirn. Die Sirens, die stets nach Herausforderungen suchen, neigen dazu, die Monks zu verführen. Das wiederum führt zu einer Ansammlung von korrupten Monks. Schenken Sie diesem wachsenden Kult keine Beachtung, bekehren die Gruppenmitglieder andere Aliens, die von ihrem »Gott« verscheucht werden. Das lässt natürlich die Anzahl Ihrer wichtigen Energielieferanten schrumpfen.

Im gesamten Spielverlauf sind Sie ständig auf der Suche nach geeigneten Alien-Angestellten für verschiedene Jobs im Sicherheitsbereich, der Forschung oder stellen Teams zusammen, die fremde Planeten erforschen. Verlieren Sie die Arbeiter an liebestolle Aliens, wirft Sie das ein ganzes Stück zurück.

Die Station selbst ist in drei Level aufgeteilt. Der oberste Bereich, das »Bio-Deck«, ist eine modifizierbare Umgebung, die Sie jederzeit Ihren Wünschen anpassen können. Sie verändern die Landschaft, das Ökosystem und machen es so für gewisse Außerirdische lebensfähig. Wie in »Dungeon Keeper« kommen die Aliens, sobald Sie das Deck umgebaut haben. Die Etage kann außerdem in verschiedene Bereiche eingeteilt werden, um so diversen Rassen die gewünschte Umgebung präsentieren zu können. »Das Bio-Deck soll die vorbeiziehenden Spezies dazu animieren, sich auf Ihrer Station niederzulassen. Wenn Sie ihnen eine kleine Oase ihrer Heimatwelt bieten, bleiben sie vielleicht ein Weilchen«, sagt Gary.




Sie werden vielen verwegenen Alien-Kreaturen begegnen, aber auch einigen »normalen«.






Klima und Landschaft lassen sich auf dem Bio-Deck den Wünschen der Außerirdischen anpassen.

**»Das Einigartige an Startopia ist, dass es eine »Gott-Sim« mit richtigem Spiel darin ist.«**

Auf dem »Zentral-Deck« liegen der Wohn- und Geschäftsbereich. Hier bauen Sie Läden, Bars und Wohnquartiere. Die Vielfalt der Gebäude ist unglaublich, angefangen von der Boxkampf-Arena zum Exoticarium für die bizzarsten Vergnügungen. Jedes Gebäude nimmt auf die Art der Bevölkerung Einfluss. Errichten Sie zu viele Exoticaria oder Casinos, ist Ärger vorprogrammiert – aber auch jede Menge Spaß! Bauen Sie hingegen viele Zedem-Star-Tempel, wird Ihre Station von Munks überflutet. Die Kunst ist es, die richtige Mischung zu finden, damit Ihre Station blüht und gedeiht.

Der dritte Level ist das »Lower-Deck« – das Herzstück der Mechanik. Alle industriellen und mechanischen Gebäude sowie die Andockstationen für Besucher oder Fracht befinden sich hier. Die Kontrolle über alle drei Level gleichzeitig zu behalten, fordert Ihnen einiges ab.

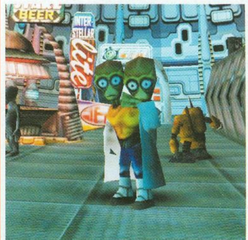
Das Beeindruckendste an Startopia ist jedoch nicht die Vielzahl an Aliens, die faszinierende Technik oder die hervorragende Grafik. Gary fasst es so zusammen: »Das Einigartige an Startopia ist, dass es eine »Gott-Sim« mit richtigem Spiel darin ist.« Statt sich einfach auf eine Raumstation zu begeben und dort neugierig Herumzuprobieren, müssen Sie gezielte Aufgabe erfüllen, die in zeitlichen Häppchen serviert werden. Einige Missionen sind einfach, wie der Aufbau einer Station für eine bestimmte Anzahl von Außerirdischen. Andere wiederum erfordern das geschickte Ausschalten der Konkurrenz und den harten Kampf gegen Piraten oder Alien-Parasiten. Es gibt sogar eine Mission, welche die Entwickler dem Kinofilm »Aliens« entnommen haben: Dabei müssen Sie eine Gruppe Space Marines anheuern, um ein Deck von einer aggressiven Alien-Invasion zu befreien. Und jetzt die beste Nachricht: Den Trip ins All dürfen Sie noch dieses Jahres starten. **(PC Gamer/ms/su)**



Diese Zedem Monks versuchen, alle Bewohner der Station auf den Pfad der Tugend zu führen.

## BEOBACHTEN SIE IHRE MIETER

**Es ist äußerst wichtig, dass Sie die Gemütsverfassung Ihrer Bewohner kennen. Deshalb lässt Startopia Sie mit den Außerirdischen Small Talk betreiben, um den Zufriedenheitsgrad festzustellen. Das ist manchmal nicht so einfach, wie es klingt. Die zweiköpfigen Turakkens zum Beispiel widersprechen sich des Öfteren. Ein Kopf nickt kräftig zustimmend, während der zweite vehement verneinend geschüttelt wird.**




Die Köpfe der verrückten Turakkens können sich nicht einmal untereinander einigen.



# www.gameit.com

## PC CD-ROM PREISKNALLER

| | |
|---|---|
| 3D Ultra Pinball Power Pack | 34,99 |
| 101. Airborne | 24,99 |
| Abe's Oddysee: Oddworld | 9,99 |
| Age of Wonders | 34,99 |
| Airline Tycoon+Add-on | 24,99 |
| Akte Europa | 29,99 |
| ALL YOU CAN PLAY - Action Pack | 34,99 |
| dto. Adventure Pack | 34,99 |
| dto. Flugsimulations Pack | 34,99 |
| dto. Handels Pack | 34,99 |
| dto. Pinball Pack | 34,99 |
| dto. Racing Pack | 34,99 |
| dto. Sport Pack | 34,99 |
| dto. Strategie Pack | 34,99 |
| Allstyle Fighter | 34,99 |
| Alone in the Dark 3 | 9,99 |
| Alpha Centauri | 19,99 |
| dto. Mission: Alien Crossfire | 24,99 |
| Amerzone | 24,99 |
| Apache Longbow | 9,99 |
| Apache/Havoc | 24,99 |
| Armored Fist 2 Classic | 29,99 |
| Armored Fist 3 | 29,99 |
| Asterix-Streit um Gallien | 29,99 |
| Atari Arcade Hits 2 | 24,99 |
| Atlantis 2 engl. | 9,99 |
| Atlantis 1+2 Bundle* | 39,99 |
| Autobahn Raser 1 | 19,99 |
| Autobahn Raser 2 | 29,99 |
| Autobahn Total | 9,99 |
| Axis & Allies | 24,99 |
| Baldur's Gate SAGA | 39,99 |
| Balls of Steel | 9,99 |
| Baphomets Fluch | 14,99 |
| Battle Isle Platinum Edition | 39,99 |
| Battle Zone | 9,99 |
| Battle Zone 2 | 39,99 |
| Biing 2 | 39,99 |
| Bleifuss 1 | 14,99 |
| Breakout | 29,99 |
| Creatures 3 | 29,99 |
| Bundesliga Profi 2000 | 19,99 |
| C 64 Spiele | 9,99 |
| Catz 4 | 24,99 |
| Chroniken d.schw. Mondes | 9,99 |
| Civilisation: Call to Power | 34,99 |
| Civilisation 2: Test of Time | 24,99 |
| Colin McRae Rally Classic | 24,99 |
| Colonization | 9,99 |
| Comanche Gold Classic | 29,99 |
| C&C 1: Megabox | 29,99 |
| Commandos Double Pack | 39,99 |
| Creatures 3 | 29,99 |
| Croc 1 | 14,99 |
| Dark Project Gold | 34,99 |
| Dark Omen+Synd.Wars Classic | 34,99 |
| Darkstone | 29,99 |
| Deathtrap Dungeon | 29,99 |
| Delta Force | 29,99 |
| Der Industriegigant Gold | 24,99 |
| Der Klomanager | 29,99 |

| | |
|---|---|
| Der Korsar | 24,99 |
| Der Wächter der Schatten | 24,99 |
| Descent 3 | 19,99 |
| Descent 3 - Mercenary | 29,99 |
| Devil Inside | 24,99 |
| Die by the Sword US | 9,99 |
| Die Siedler 2 Gold | 24,99 |
| dto. Mission 1 | 14,99 |
| dto. Mission 2 - Amazonen | 39,99 |
| Die Völker SP | 29,99 |
| Diplomacy | 24,99 |
| Dogz 4 | 24,99 |
| Driver SP | 24,99 |
| Dune 2000 Classic | 29,99 |
| DK Gold+Magic Carpet 2 | 34,99 |
| Dungeon Keeper 2 | 24,99 |
| Dynasty General | 9,99 |
| Earth 2140 | 9,99 |
| Earth 2150 | 34,99 |
| Eastern Front | 29,99 |
| Eliminator | 14,99 |
| Emergency - Fighters for Life | 19,99 |
| Euro 2000 | 29,99 |
| European Airwar | 24,99 |
| Extreme Mountain Biking US | 14,99 |
| Extreme Pinball | 9,99 |
| Extractors | 4,99 |
| Faust | 29,99 |
| Fighting Steel | 34,99 |
| Field & Stream Hunting* | 19,99 |
| Flanker 2.0 | 34,99 |
| Fly | 9,99 |
| Force Commander Classic | 39,99 |
| Forsaken | 14,99 |
| Frogger 2 | 29,99 |
| F1 Racing Sim 2+Addon | 9,99 |
| F1 Profi 2000 | 24,99 |
| F13 Stephen King + Siedler 2 | 34,99 |
| F16 / Mig 29 Double Pack | 29,99 |
| Gabriel Knight Anthology | 34,99 |
| Gabriel Knight 3 - Gold | 34,99 |
| Galador | 9,99 |
| Galaga* | 34,99 |
| Game Gallery | 14,99 |
| Game Gallery Millenium | 29,99 |
| Gangsters | 29,99 |
| Gex 3D - Enter the Gecko | 29,99 |
| Global Domination | 9,99 |
| Gold Games 4 | 29,99 |
| Gorky 17 | 34,99 |
| Grim Fandango | 39,99 |
| GTA 1 | 19,99 |
| GTA 2 | 34,99 |
| Gut Gemischt | 39,99 |
| Heart of Darkness | 24,99 |
| Heavy Gear 2 | 24,99 |
| Hellcopter | 4,99 |
| Heretic 2 | 19,99 |
| Heretic 2 engl. | 14,99 |
| Hexen 2 | 9,99 |
| Hexplore | 14,99 |

| | |
|---|---|
| Holiday Island+Szen. | 24,99 |
| Homeworld | 24,99 |
| Ibiza Comic Poker | 9,99 |
| IF/A-18E Carrier Strike Fighter | 14,99 |
| Imperialismus 2 | 34,99 |
| Imperium Galactica 1 | 9,99 |
| Incubation + Lösung | 19,99 |
| Incubation Mission | 24,99 |
| Indiana Jones 5 | 39,99 |
| Interstate 76 Nitroriders | 19,99 |
| Interstate 82 | 29,99 |
| Israeli Air Force Classic | 24,99 |
| Jagdverband 44 | 39,99 |
| Jagged Alliance 2 | 29,99 |
| Jedi Knights + Mission | 39,99 |
| Kicker - Der Fußball-Manager | 24,99 |
| Knights & Merchants | 9,99 |
| Komplett gelöst 3 | 19,99 |
| Larry Collection | 29,99 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 19,99 |
| Legendäre Asse (Red Baron2+Asse der Tiefe) | 34,99 |
| Le Mans 24 | 24,99 |
| Links LS 2000 - 10 Course Pack | 39,99 |
| Little Big Adventure 1 | 9,99 |
| LKW-Raser | 9,99 |
| Lords of the Realm 2 + Mission | 34,99 |
| Lucas Arts: 10 Adventures | 34,99 |
| M1 Tank Platoon 2 | 24,99 |
| Magic: The Gathering | 24,99 |
| dto. Spells o. t. Ancient | 19,99 |
| Master of Orion 1 | 9,99 |
| Mech Commander | 24,99 |
| Mechwarrior 3 | 24,99 |
| Messiah | 29,99 |
| Midnight Racing | 39,99 |
| Midtown Madness | 24,99 |
| Might&Magic 7 | 14,99 |
| Monkey Island Collection(1-3) | 29,99 |
| Monopoly Junior | 9,99 |
| Monopoly Star Wars | 24,99 |
| Monopoly WM Edition | 9,99 |
| Moorhuhnjagd 1 | 19,99 |
| Moorhuhnjagd 2 | 24,99 |
| Motorcross Madness | 29,99 |
| Moto Racer 2 Classic | 29,99 |
| Nascar Speed Pack | 34,99 |
| NBA '99 | 14,99 |
| NBA 2000 Classic | 24,99 |
| Need for Speed 2 | 9,99 |
| Need for Speed 4 | 29,99 |
| Nerf Arena | 39,99 |
| Newman Haas Racing | 9,99 |
| NHL '99 | 14,99 |
| Nice 2 Kingsize | 34,99 |
| Nihilist | 9,99 |
| Nocturne | 19,99 |
| Nox | 29,99 |
| Nuclear Strike | 14,99 |
| Outcast | 19,99 |
| Outlaws | 24,99 |

| | |
|---|---|
| Pac Man* | 39,99 |
| Panzer Commander | 14,99 |
| Panzer General IV | 39,99 |
| [redacted] | |
| Passion Pinball | 24,99 |
| Patti Pains Bondage Poker | 24,99 |
| Peacemaker | 34,99 |
| Phantasmagoria 1 | 24,99 |
| [redacted] | |
| Pinball Classics Vol. 1 | 29,99 |
| Pinball Classics Vol. 2 | 29,99 |
| Pirates Gold | 9,99 |
| Pizza Syndicate | 19,99 |
| dto. Mission | 24,99 |
| Police Quest 1+2 | 24,99 |
| Prince of Persia | 9,99 |
| Prisoner of Ice | 9,99 |
| Privateer 2: The Darkening | 9,99 |
| Pro Pinball: Big Race USA | 24,99 |
| Quest for Glory 5 - Drachenfeuer | 24,99 |
| Railroad Tycoon 2 Gold Pack | 34,99 |
| Rail Road Tycoon DeLuxe | 9,99 |
| Rainbow Six: Gold Pack | 34,99 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 39,99 |
| dto. Mission: Urban Operations | 34,99 |
| Rally Championship 2000 | 39,99 |
| Red Baron 3D | 24,99 |
| Rent-a-Hero | 14,99 |
| Revolt | 24,99 |
| Ring der Nibelungen | 24,99 |
| Road Rash | 9,99 |
| Rollcage Stage 2 | 34,99 |
| RTL Boxen | 14,99 |
| Rückkehr nach Krondor | 24,99 |
| SAGA – Age of Vikings | 24,99 |
| Sanitarium | 29,99 |
| Satanica | 29,99 |
| Schleichfahrt | 24,99 |
| Sentinel Returns | 9,99 |
| Septerra Core | 34,99 |
| Seven Kingdoms 2 | 9,99 |
| Shadowman | 9,99 |
| Shadow Company | 9,99 |
| Shadow of the Empire | 24,99 |
| Shanghai 2 Drachenauge | 9,99 |
| Shanghai Dynasty | 24,99 |
| Shanghai Dynasty II -2nd Dynasty | 29,99 |
| Silent Service 2 | 9,99 |
| Silver | 29,99 |
| Sim Ant | 9,99 |
| Sim Copter | 9,99 |
| Sim City Classic | 9,99 |
| Sim Farm | 9,99 |
| Sim Life | 9,99 |
| Sim Tower | 9,99 |
| Skat: Grand Ouvert | 24,99 |
| Skout | 19,99 |
| Solar Crusade | 9,99 |
| South Park Luv Shack | 9,99 |
| Space Arcade Collection | 14,99 |
| Spirit of Speed | 24,99 |

| | |
|---|---|
| Sports Car GT Classic | 29,99 |
| Sports TV Boxing | 24,99 |
| Superbike 99 Classic | 24,99 |
| Star Fleet Command: Cpt.Edition | 34,99 |
| Starsiege Universe | 34,99 |
| Star Wars: Behind the Magic | 29,99 |
| Star Wars: Rebellion | 39,99 |
| Star Wars: Dunkle Bedrohung | 39,99 |
| Star Wars: Racer | 39,99 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 39,99 |
| Star Wars: Rucksack | 9,99 |
| Starcraft | 14,99 |
| Streetwars | 9,99 |
| Sumpfhühner | 24,99 |
| Supreme Snowboarding SP | 24,99 |
| Syndicate Wars | 9,99 |
| System Shock 2 Classic* | 24,99 |
| Tellurian Defense | 9,99 |
| Thandor | 24,99 |
| Theme Park | 9,99 |
| Theme Park+Theme Hospital | 34,99 |
| Theme Park World | 29,99 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | 9,99 |
| Trophy Bass 4* | 19,99 |
| Tomb Raider | 34,99 |
| Tomb Raider 2 | 34,99 |
| Tomb Raider 3 | 34,99 |
| Tomb Raider 4 | 39,99 |
| Tombstone 1882* | 39,99 |
| Touring Car Championsship 1 | 24,99 |
| Total Annihilation | 9,99 |
| Total Annihilation: Kingdoms | 9,99 |
| Traitors Gate | 29,99 |
| Transport Tycoon | 9,99 |
| Transport Tyc+World Ed. | 19,99 |
| Trick Style | 9,99 |
| Trophy Bass 4 | 19,99 |
| Turok 2 | 14,99 |
| Tzar | 34,99 |
| UEFA Champ.League 98/99 | 9,99 |
| Ultimate Nascar Speed Pack | 34,99 |
| Unreal Tournament SP* | 24,99 |
| Viper Racing 450 PS | 19,99 |
| Wall Street Trader | 29,99 |
| Warcraft 2: Battlenet | 34,99 |
| Wargasm | 9,99 |
| Warhammer 40K - Chaos Gate & -Rites of War & -Warhammer Collection | je 24,99 |
| Warzone 2100 Pr. Coll. | 29,99 |
| WCW Nitro US | 24,99 |
| Western Front | 24,99 |
| Wet attack | 19,99 |
| Wheel of Time SP | 29,99 |
| Wing Commander 5 | 29,99 |
| Worms 2 | 24,99 |
| X-Com - Apocalypse | 19,99 |
| X-Wing vs. Tiefighter + Mission | 39,99 |
| X-Wing : Alliance | 39,99 |
| You don't know Jack 1 | 19,99 |
| You don't know Jack 2 | 29,99 |
| Zork-Grand Inquisitor+Nemesis | je 9,99 |

**+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++**

## PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| 12 O''OClock High | 69,99 |
| Age of Empire Gold | 69,99 |
| Age of Empires 2 | 79,99 |
| dto. Khan (Mission) | 19,99 |
| dto. Missionen und Kampagnen | 19,99 |
| dto. Offiz.Mission: Conquerors | 54,99 |
| Age of Sail 2* | 74,99 |
| Aikens Artifact* | 74,99 |
| Alice* | 79,99 |
| Allegiance edA | 69,99 |
| Alone in the Dark 4* | 79,99 |
| Alpha Centauri Planetary Pack | 49,99 |
| Anno 1602 Königsedition | 54,99 |
| Anpfiff: Der RTL Fußball Manager | 74,99 |
| Anstoß 3 | 79,99 |
| Anstoss Action* | 59,99 |
| Aqua* | 79,99 |
| Arcatera | 69,99 |
| Army Men–Air Tactics | 54,99 |
| Army Men in Space | 54,99 |
| Army Men - Operation Meltdown | 54,99 |
| Asheron's Call | 69,99 |
| Autobahn Raser 3* | 59,99 |
| B 17 Mighty Eight* | 69,99 |
| Baldur's Gate: Icewind Dale | 74,99 |
| Baldur's Gate 2*incl. Porto | 89,99 |
| Battle Isle: Andosia K. inkl.Porto | 89,99 |
| Battleship* | 59,99 |
| Billard Nights | 59,99 |
| Black & White* | 89,99 |
| Blair Witch Project 1: Rustin Parr* | 44,99 |
| Blair Witch Project 2* | 44,99 |
| Blizzard Anthology | 44,99 |
| (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + dto. Broodwar) | |
| Bleem | 49,99 |
| Bugdom* | 44,99 |
| Bundesliga Stars 2001 incl. Porto | 79,99 |
| Bundesliga 2001 incl. Porto | 79,99 |
| Business Tycoon | 69,99 |
| Bust a Move 4 | 54,99 |
| Caesar's Palace 2000 | 54,99 |
| Carmageddon TDR 2000 | 69,99 |
| Catan – die erste Insel | 69,99 |
| Civilisation: Call to Power 2* Versandkostenfrei | 79,99 |
| Close Combat Triology US | 89,99 |
| Close Combat 4 | 69,99 |
| Close Combat:Inv. Normandie US* | 89,99 |
| Cluedo 3 | 54,99 |
| Cold Blood* | 79,99 |
| Colin McRae Rally 2* | 79,99 |
| Combat Flight Simulator 2.0* | 84,99 |
| C & C 3 engl. | 39,99 |
| C & C 3 Feuersturm incl. Porto | 34,99 |
| C & C 2 Megabox | 54,99 |
| C & C 3 Megabox incl. Porto | 74,99 |
| C & C Renegade* | 79,99 |
| C & C Alarmstufe Rot 2incl. Porto | 89,99 |
| Crazy D-Day* | 59,99 |

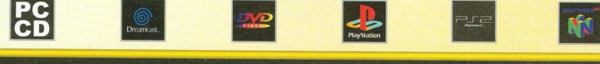
| | |
|---|---|
| Crimson Skies | 89,99 |
| Croc 2 | 44,99 |
| Crusaders of M&M | 74,99 |
| Cultures - Entdeckung Vinlands | 79,99 |
| Daikatana | 69,99 |
| Daikatana engl | 79,99 |
| Dark Project 2 | 79,99 |
| Dark Reign 2 | 69,99 |
| Dark Reign 2 engl | 79,99 |
| Delta Force 2 | 69,99 |
| Delta Force 3: Land Warrior*incl. Porto | 89,99 |
| Demolition Racer | 59,99 |
| Demon World 2 * | 74,99 |
| Der Clou 2* | 74,99 |
| Der Patrizier 2* | 74,99 |
| Der Trainer 2 | 49,99 |
| Der Verkehrsgigant | 72,99 |
| Descent-Freespace 2 | 64,99 |
| Deus Ex dt. Anl. | 74,99 |
| Diablo + Mission | 34,99 |
| Diablo 2 | 79,99 |
| Die Gilde* | 74,99 |
| Die Siedler 3 + Amazonen | 74,99 |
| Die Siedler 3 Gold | 79,99 |
| Die Siedler 4* | 79,99 |
| Die Völker Gold | 54,99 |
| Dino Crisis | 69,99 |
| Dracula Resurrection | 69,99 |
| Dragon Fire | 64,99 |
| Dragon Stories | 44,99 |
| (Birthr.+Betra.+Rückk. n.Krondor) | 69,99 |
| DSF All Star Tennis 2000 | 59,99 |
| DSF Ultimate Golf | 59,99 |
| Duke Nukem*(nicht ...Forever) | 44,99 |
| Dukes of Hazzard Racing | 74,99 |
| East Front 2 | 64,99 |
| Emergency Police* | 59,99 |
| Enemy engaged-Comanche vs. Hokum | 69,99 |
| Europa Universale* | 69,99 |
| European Super League* | 44,99 |
| Evil Dead* | 74,99 |
| Everquest + Ruins of Kunark eV | 59,99 |
| Evolva | 69,99 |
| Extreme Biker | 44,99 |
| F1 Champ. Season 2000* ncl. Porto | 89,99 |
| F1 2000 ncl. Porto | 89,99 |
| F1 Off.Team Manager*incl. Porto | 89,99 |
| F1 World Grand Prix 99 | 79,99 |
| F 22 Lightning 3 | 64,99 |
| F/A 18 | 69,99 |
| F/A 18 Super Hornet | 64,99 |
| Falcon 4.0 | 54,99 |
| Fifa 2000 +2001 incl. Porto | je 84,99 |
| Final Fantasy 8 | 79,99 |
| Flight Unlimited 3 | 74,99 |
| Flucht von Monkey Isl.*incl. Porto | 89,99 |
| Flugsimulator 2000 Pro | 119,99 |
| Fly 2K* | 74,99 |
| Flying Heroes | 74,99 |

| | |
|---|---|
| **Liste „Flugsimulator" anfordern!** | |
| Ford Racing | 69,99 |
| Formel 1 99 | 69,99 |
| Fritz 6 | 74,99 |
| Frontierland | 74,99 |
| Frontschweine* | 74,99 |
| Game Maker Pro* | 84,99 |
| Game Progr. Starter Kit 4.0*incl. Porto | 89,99 |
| Gamers Choice* | 49,99 |
| Giants* | 64,99 |
| Gorasul: Lost Souls* | 74,99 |
| Gothic * | 74,99 |
| Grandmaster Chess* | 69,99 |
| Grand Prix 3 | 69,99 |
| Grand Prix Evolution | 59,99 |
| Gromada* | 74,99 |
| Ground Control | 74,99 |
| Gunship 3 | 69,99 |
| GZSZ Quiz | 54,99 |
| Half Life Generation Pack | 64,99 |
| Half Life: Generation v2* | 44,99 |
| Hazard | 59,99 |
| Heavy Metal FAKK 2 | 74,99 |
| Heroes of M&M 3 Double Pack | 74,99 |
| dto. Expansion Set | 44,99 |
| Hitman-Codename 47 | 79,99 |
| HOMM 3 Shadow of Death. edA | 69,99 |
| Heroes of M&M Trilogy* | 74,99 |
| Hidden & Dangerous Double P. | 74,99 |
| Homeworld 2: Cataclysm* incl. Porto | 54,99 |
| Honda Motocross Grand Prix | 69,99 |
| Imperium der Ameisen*incl. Porto | 79,99 |
| Imperium Galactica 2 | 69,99 |
| Insane* | 74,99 |
| Infestation | 44,99 |
| Invictus - Im Schatten des Olymp | 64,99 |
| Jetfighter 4* | 74,99 |
| Kicker 2* | 74,99 |
| Kiss Pinball* | 44,99 |
| Kiss Psycho Circus | 74,99 |
| Lego: Alpha Team* | 69,99 |
| Lego: Stunt Rally* | 69,99 |
| Leisure S. Larry Casino | 47,99 |
| Lemmings Revolution | 59,99 |
| Links LS Kurs Coll. 4 | 49,99 |
| Links LS 2001* | 84,99 |
| Longest Journey | 74,99 |
| Madden NFL 2001 incl. Porto | 79,99 |
| Majesty | 62,99 |
| Martian Gothic: Unification | 74,99 |
| Maximum Flight | 64,99 |
| Max Payne* | 84,99 |
| MDK 2 | 64,99 |
| Mech Warrior 4*incl. Porto | 89,99 |
| Mercedes Benz Truck Racing | 64,99 |
| Metal Gear Solid* | 69,99 |
| Metal Fatigue | 69,99 |
| Midtown Madness 2* | 69,99 |
| Might & Magic 7 od. 8 | je 74,99 |
| Might & Magic Mill. | 69,99 |

| | |
|---|---|
| MoHo* | 74,99 |
| Monopoly 2000 | 59,99 |
| Monopoloy Tycoon* | 69,99 |
| Moon Project | 44,99 |
| Motocross Madness 2 | 64,99 |
| Motorcross* | 74,99 |
| MTV - Sports Skateboarding | 64,99 |
| Music 2000 | 69,99 |
| NBA Live 2000* incl. Porto | 79,99 |
| NBA Live 2001* incl. Porto | 89,99 |
| Need 4 Speed Motor City*incl. Porto | 79,99 |
| dto: Porsche incl. Porto | 89,99 |
| NHL 2001 | 79,99 |
| No One Lives Forever* incl. Porto | 79,99 |
| Odyssee | 74,99 |
| Oil Tycoon* | 69,99 |
| Omikron - The Nomas Soul | 79,99 |
| Panzer G.: Untern. Barbarossa | 69,99 |
| Paris 1313 | 59,99 |
| PGA Golf 2000 | 44,99 |
| Pharao = Caesar 4 | 74,99 |
| dto. Mission: kleopatra | 39,99 |
| Pizza Connection 2* | 74,99 |
| Planscape Torment | 64,99 |
| Player Manager 2000 | 69,99 |
| Play the Games Vol. 2 | 54,99 |
| Play the Games Vol. 3 | 64,99 |
| Project I.G.I. | 79,99 |
| Pokemon Druckst.blau od. rot | je 44,99 |
| Pro Pinball Collection | 64,99 |
| Pro Pinball: Fantastic Journey | 54,99 |
| Rainbow Six: Covert Ops* | 59,99 |
| Rallymasters | 69,99 |
| Ran Trainer 3 | 49,99 |
| Real Never Ending Story* | 74,99 |
| Reach for the Stars 2 | 69,99 |
| Renegade Racing | 64,99 |
| Resident Evil 3* dt. | 79,99 |
| Revenant | 79,99 |
| Risiko 2 | 59,99 |
| Rising Sun | 69,99 |
| Roland Garros Tennis 2000 | 64,99 |
| Roller Coaster Tycoon | 49,99 |
| dto. Loopy Landscapes (2. Add-On) | 34,99 |
| RTL - Alarm für Cobra 11* | 49,99 |
| RTL - Der Clown* | 49,99 |
| RTL- Skispringen 2001* | 44,99 |
| Rugby 2001 EV | 79,99 |
| Rune* | 74,99 |
| Sacrifice* | 74,99 |
| Search & Rescue 2 (= Medicopter 2) | 64,99 |
| Die Sims | 74,99 |
| dto. Mission: Das volle Leben | 29,99 |
| Shadow Quests | 44,99 |
| Sheep* | 69,99 |
| Shogun | 69,99 |
| Sim City 3000 Deutschl. | 69,99 |
| Simon the Sorcerer 3* | 69,99 |
| Slave Zero | 69,99 |
| Soulbringer | 74,99 |

| | |
|---|---|
| Spec Ops 2 | 59,99 |
| Squad Leader* | 69,99 |
| StarLancer | 84,99 |
| Stars! Supernova* | 69,99 |
| Starship Troopers* | 64,99 |
| Startopia: Die Raumstation* | 74,99 |
| **Star Trek** -Armada | 69,99 |
| -Away Team* | 79,99 |
| -Captain's Chair | 29,99 |
| -Conquest Online | 39,99 |
| -Creator Warp 2* | 74,99 |
| -Der Aufstand | 39,99 |
| -Klingon Academy | 74,99 |
| -New Worlds | 64,99 |
| -The Fallen*od.-Voyager | je 79,99 |
| -Voyager Special Edition | 99,99 |
| **Star Wars** | 64,99 |
| -Droids&GunGan:Die n.Welt | je 39,99 |
| -Magie eines Mythos | 44,99 |
| Stunt GP | 54,99 |
| Sudden Strike | 79,99 |
| Summoner* | 79,99 |
| Superbike 2001 incl. Porto | 79,99 |
| Super 1 Karting | 69,99 |
| Suzuki Alstare Racing | 54,99 |
| Swat 3 Elite Edition* | 49,99 |
| Tachyon | 69,99 |
| Techno Mage* | 72,99 |
| Test Drive 6 | 69,99 |
| Theocrazy | 69,99 |
| The Final Curse* | 69,99 |
| Tiger Woods PGA Tour 2001* | 69,99 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2* | 59,99 |
| Tribes 2* | 64,99 |
| Triple Play 2001 incl. Porto | 79,99 |
| Trivial Pursuit 2000 | 59,99 |
| UEFA Champions League 2000 | 74,99 |
| Ultima 9 Ascension | 69,99 |
| dto. Renaissance | 29,99 |
| Urban Chaos | 74,99 |
| V-Rally 2 Expert Edition* | 69,99 |
| Vampire: Die Maskerade dt | 79,99 |
| Vampire: Die Maskerade engl | 89,99 |
| dto. Special-Edition im Sarg | 119,99 |
| Vikings | 74,99 |
| Virtual Pool Hall | 54,99 |
| Virtual Skipper | 59,99 |
| Wall Street Tycoon | 69,99 |
| Warlords Battlecry | 74,99 |
| Werner Aspaltbrenner* | 69,99 |
| Wer wird Millionär | 59,99 |
| Wizard & Warriors | 64,99 |
| Wild Wild West | 59,99 |
| Worms: Armageddon | 49,99 |
| X–Beyond the Frontier | 39,99 |
| dto. Mission X-Tension | 34,99 |
| Dto. Special Spiel+Mission | 59,99 |
| You don't know Jack 3 | 69,99 |
| Zeitmaschine | 74,99 |
| Zeus: Herrscher des Olymp* | 79,99 |

**Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...**




**12053 Berlin**
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

**26122 Oldenburg**
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0421 / 1692978

**28195 Bremen**
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

**30159 Hannover**
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

**31134 Hildesheim**
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

**31582 Nienburg**
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

**33602 Bielefeld**
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

**34117 Kassel**
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

**63667 Nidda**
Am Wehr 6 - 06043/950915

**64283 Darmstadt**
Wilhelminenst. 9 - 06151/28860

**64625 Bensheim**
Schlinkengasse 4 - 06251/581564

**66482 Zweibrücken**
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

**66953 Pirmasens**
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

**67227 Frankenthal**
Rheinstr. 13 - 06233/667478

**76829 Landau**
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

**78647 Trossingen**
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

**87435 Kempten**
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

**87527 Sonthofen**
Magic Media
Blumenstraße 17

**87700 Memmingen**
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

**95615 Marktredwitz**
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

**90762 Fürth**
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

**92224 Amberg**
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

Titel des Monats: Herrscher des Olymp – Zeus
79,99 DM

# Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG




## BEQUEM BESTELLEN:



**Unsere Bestelladresse für Deutschland:**

① Telefon: 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau



**Unsere Bestelladresse für Österreich:**

Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

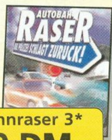
**Sie erreichen unser Call Center:**
**Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr**

**+++ Kein Mindestbestellwert +++**

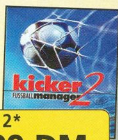
## ACCESSORIES:

**Liste „Kindersoftware" anfordern**
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft, Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m
**Liste „Zubehör" anfordern**
**Netzwerkbundle:**

| | |
|---|---|
| 2 Karten, 5er Hub (10 Mbps) 2 TP Kabel | **109,99** |
| CH Products | |
| Flightstick Pro | 124,99 |
| F 16 Combat Stick | 189,99 |
| dto. USB | 214,99 |
| F 16 Fighter Stick | 189,99 |
| Flight Stick Pro | 124,99 |
| Flight Sim Yoke | 239,99 |
| Flight Sim Yoke USB | 269,99 |
| Force FX Feedback | 169,99 |
| Mach 1 | 34,99 |
| Pedals | 139,99 |
| Pedals Pro | 209,99 |
| Pedals Pro USB | 259,99 |
| Throttle | 34,99 |
| Throttle Pro | 179,99 |
| Virtual Pilot | 169,99 |
| Virtual Pilot Pro | 179,99 |
| Gravis | |
| Analog Pro Joystick | 19,99 |
| Gamepad | 19,99 |
| Gamepad Destroyer Tilt | 54,99 |
| Gamepad Stinger (Laptop) | 49,99 |
| Xterminator Dual Contr. USB | 99,99 |
| Xterminator Gamepad | 84,99 |
| Gamepad Pro (auch USB) | 29,99 |
| Logitech -Wingman | 29,99 |
| -Cordless MouseMan Wheel | 99,99 |
| -Cordl. Wheel Maus USB+PS/2 | 64,99 |
| Cordless TrackMan Wheel | 129,99 |
| Gaming Mouse | 79,99 |
| MouseMan Wheel | 69,99 |
| Wheel Mouse Optical | 69,99 |
| MouseMan Wheel Optical | 89,99 |
| Extreme Digital 3D USB+Gamep. | 69,99 |
| Interceptor | 99,99 |
| Force - FFB-Joystick USB | 189,99 |
| Gamepad USB + Gameport | 44,99 |
| Gamepad Extreme USB + Gamep. | 74,99 |
| Formula (yellow) | 144,99 |
| Rumble Pad | 79,99 |
| Thunderpad | 19,99 |
| Microsoft Sidewinder | |
| Gamepad Pro | 59,99 |
| Dual Strike | 89,99 |
| Freestyle Pro | 99,99 |
| Plug and Play (USB) | 34,99 |
| Precision Pro Joystick | 99,99 |
| Force Feedback Pro 2.0 Joyst. | 199,99 |
| Force Feedback Joyst.2.0 USB* | 179,99 |
| Force Feedback Wheel USB | 239,99 |
| Precision 2 Mothra USB Wheel | 99,99 |
| Game Voice | 89,99 |
| Intellimouse Explorer | 99,99 |
| Intellimouse Optical | 79,99 |
| IntelliEye | 79,99 |
| Cordless Wheel Maus | 59,99 |
| Trackball Optical Shooter | 64,99 |
| Strategic Commander 2.0 USB* | 179,99 |
| Internet Keyboard | 44,99 |
| Natural Keyboard Pro | 94,99 |
| Saitek | |
| Dashboard | 39,99 |
| Game Mouse 1 | 49,99 |
| Game Mouse 2(Pad + Mouse) | 89,99 |
| Pad P 2000 Freestyle | 69,99 |
| Pad P750 | 54,99 |
| Cyborg 3D Digital Stick(USB) | 89,99 |
| Cyborg 2000 | 59,99 |
| X-36 Flightstick | 189,99 |
| R4 Racing Wheel | 129,99 |
| R4 FFB Racing Wheel | 219,99 |
| Guillemot / Thrustmaster | |
| Ferrari Lenkrad | 94,99 |
| Ferrari FF Lenkrad | 229,99 |
| Top Gun Fox 2 Joystick | 49,99 |
| Top Gun Fox 2 Pro Joystick | 89,99 |
| Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD Creative Labs | |
| SB Live 1024 PCI | 129,99 |
| SB Live Platin PCI | 429,99 |
| SB 4 Point Surr. 1000 | 144,99 |
| Creative 3D Blaster GTS2/32MB/AGP & Voodoo5/5500 | je **649,99** |
| Voodoo6/6500 | a.A. |
| Crash Bandicoot, Metal Gear Solid, Resident Evil, Spawn | je **24,99** |
| Tekken 3 je | 29,99 |
| Wing Commander je | 19,99 |




**Autobahnraser 3***
**59,99 DM**




**Kicker 2***
**74,99 DM**




**Invasion Deutschland***
**59,99 DM**

**Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?**
**Immer aktuell in unserem Online-Shop...**
**... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!**



**Guillemot Ferrari FFB**
**229,99 DM**



**Top Gun Fox 2**
**49,99 DM**



**Top Gun Fox 2 Pro**
**89,99 DM**

**GEHEIMTIPP**




**Sidewinder Game Voice**
**89,99 DM**




**Star Trek: The Fallen***
**79,99 DM**

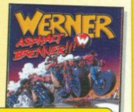



**Gothic***
**74,99 DM**

**PORTO FREI**




**C&C Alarmstufe Rot 2**
**89,99 DM**




**Werner***
**69,99 DM**



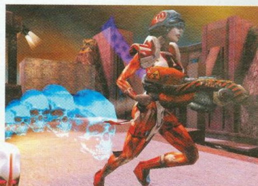
- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



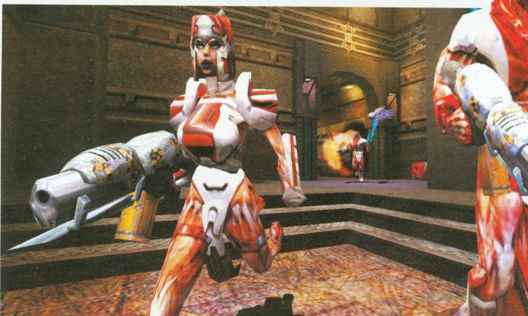

# QUAKE 3: TEAM ARENA

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** id Software
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.quake3arena.com
- **Besonderheiten:** Team-orientiertes Add-on ■ Drei neue Spiel-Modi: Harvester, Overload und One Flag CTF ■ Drei neue Waffen


Wie die kleinen Küken verfolgen den Spieler die gesammelten Totenköpfe im Harvester-Modus.

**Trotz den in Hülle und Fülle erhältlichen MODs für »Quake 3«, bastelt id Software an einer offiziellen Expansion.**


Die Nailgun feierte ihr Debüt bereits im ersten Beben und taucht in Team Arena wieder auf.

Auch ein Kreuzritter-Model hielt Einzug.

**Die Jungs um Programmier-Tausendsassa John Carmack legten sich ordentlich ins Zeug, auf dass Sie noch Ende des Jahres bei Weihnachtskerzen und Keksen die erste offizielle Expansion ins Laufwerk schieben können.**

Seit den ersten Werken von id Software durften sich Spieler durch diverse Mission-Packs schlagen. Doch Regie führte dabei nicht etwa die Shooter-Schmiede aus Mesquite, Texas, sondern externe Programmiertrupps.

Nun also legen die Experten selbst Hand an und präsentieren eine Erweiterung mit Schwerpunkt auf Teamarbeit – wie der Name »Team Arena« unschwer erkennen lässt. »Wir hatten eine kleine Verschnaufpause, bevor die Gedanken um unser nächstes Projekt Doom 3 kreisten«, meint der id-Designer Graeme Devine. »Und so entschieden wir uns, Quake 3 ein wenig Team-orientierter zu gestalten, da das Hauptprogramm doch sehr auf Deathmatch-Duelle konzentriert ist.« Auf der CD werden zwölf neue Karten untergebracht. Außerdem wurden die originalen Q3A-Maps an die neuen Spielarten und Power-ups angepasst. Eines davon ist ein beeindruckender Kamikaze-Modus, der durch eine riesige schwarze Blase den Gegnern und natürlich dem Spieler das Licht ausknipst. Ferner mit von der Partie sind eine neue Benutzeroberfläche, drei neue Waffen (Nailgun, Chaingun und Proximity Minen) sowie ein paar neue Spieler-Models mit austauschbaren Köpfen. Die hinzugekommenen Spielarten umfassen »One Flag CTF«, »Harvester« und »Overload«.

### Neue Spiel-Modi am Start

Im Harvester-Modus hasten Sie durch die Gegend und nehmen möglichst viele Feinde aufs Korn. Verendete Widersacher hinterlassen einen Totenkopf, den Sie einsammeln und ab sofort mit sich spazieren tragen. Jedes Köpfchen reiht sich in eine Schlange hinter ihrem Rücken ein (siehe Bild oben) und wedelt ab sofort mit den restlichen um die Wette. Dadurch sind Sie aber auch für gegnerische Augen schneller zu erkennen und stellen somit eine größere Gefahr für Ihr Team dar. Eigentliches Ziel bei Harvester ist es, möglichst viele Schädel einzuheimsen und anschließend damit nach Hause zu schleichen. Dort angekommen hagelt es Punkte für jeden eingesammelten Totenkopf.


Die neuen Models sehen noch einen Tick besser aus, als die bisher bekannten.

Bei Overload geht es darum, eine Säule in der gegnerischen Basis zu beharken. Diese trotzt natürlich nur einer begrenzten Anzahl von Treffern. Jedes Team muss die eigene Säule absichern und derweil versuchen, die feindliche auseinander zu nehmen. Die Teams werden in der Lage sein, sich anhand ihrer Logos zu unterscheiden. Laut Devine erscheinen »Team Logos in den Leveln, auf dem Spieler selbst und dem Status-HUD. Außerdem gibt es für besonders ehrgeizige Spieler und Clans die Möglichkeit, ein eigenes Logo in die .pak-Datei einzufügen. Was die Engine angeht, haben wir größtenteils alles beim Alten gelassen. Der Code für die Models wurde etwas verbessert, um mehr Animationen darzustellen. Die Physik ist aber dieselbe geblieben.« Nun schwirren sogar die Haare der Figuren herum, dass selbst Madame Lara die Eifersucht packt.

Sollte die Internetverbindung mal wieder streiken, gibt es natürlich noch den Solospieler-Modus mit Bots. »Die Bots wurden bereits perfekt an die neuen Umgebungen und Regeln angepasst«, so Graeme. Wahrscheinlich wird die Erweiterung für lange Zeit der letzte Ausflug in Quake-Korridore bedeuten – zumal John Carmack sich schon eifrig Codes für das zu erwartende Solospiel Doom 3 aus den Fingern saugt. Auf die Frage, was die Zukunft bringt, meinte Graeme: »Na, ihr wisst schon: Sag niemals nie«. **(PC Gamer/jr)**

# Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter
**www.gameit.com**

## SOFTWARE-HIGHLIGHTS DEZEMBER 2000
**ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!**

Stand der Preise: 10.10.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!



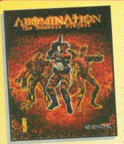

### Might&Magic 7 dt+engl.
KD 14,99 DM

Day of the Destroyer ist der 8. Teil der Might &Magic Serie und entführt Sie dieses Mal auf einen Kontinent mit dem Namen Jadame. Übernatürliche Kreaturen versuchen die Welt aus ihren Angeln zu heben, haben aber natürlich nicht mit Ihnen gerechnet.



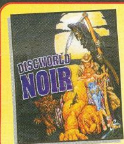
### Total Annihilation: Kingdoms
KD 9,99 DM

Steuere einen Herrscher der vier einzigartigen Rassen, jede mit Ihren eigenen Kampf-Strategien. Befehle über Armeen von Skelett-Bogenschützen, untoten Fußsoldaten, mächtigen Magiern und Drachenreitern. Erobere 3D-Welten aus Wäldern, Wiesen Sümpfen und Gebiergen. Belagere Burgen und Städte.



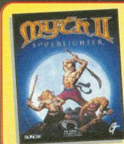

### Abomination
KD 9,99 DM

Noch während sich die Seuche ausbreitet, predigen Gläubige das Ende der Welt. Sie nennen sich selbst die "Faithfull" und handeln im Namen der BRUT. Die Brut bietet den Gläubigen Absolution: "Empfangt den wahren Glauben oder das ewige Fegefeuer!" Bereiten Sie diesem Zauber ein Ende. Erobern Sie mit Ihren Trupp von Elitesoldaten die Schaltzentrale der wahnsinnigen Kultanhänger, bevor sich das Virus um die Welt verbreitet.



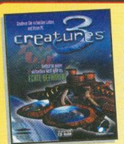

### Discworld Noir
KD 9,99 DM

Mein Name ist Luton. Ich bin Privatdetektiv und Frage mich manchmal, wie ich auf diese Idee kam. Eines Abends dachte ich, es wäre echt Klasse, ein Büro mit meinem Namen an der Tür und einem grossen Schreibtisch zu haben, über den sich aufregende Bräute beugen können. Der Haken ist nur, dass aufregende Bräute ärger bringen und die Braut für die ich gerade Arbeite ist der personifizierte Ärger.



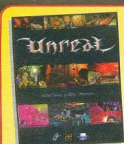

### Myth 2-Soulblighter
KD 9,99 DM

Im Nachfolger zum fantasylastigen 3D Strategiepionier haben Sie es wieder mit einer Mischung aus 3D Action und Echtzeitstrategie zu tun.Eine umfangreiche Multiplayeroption gehört zu den neuen Features. Spezielle entschärfte deutsche Fasung. Entwickelt von Bungee, die besonders auf dem Macintosh durch Marathon bereits auffielen.



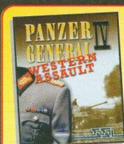

### Creatures 3
KD 14,99 DM

Die guten Norns wurden mit den bösen Grendels in einem Raumschiff zurückgelassen worden. Zum Glück sind die Norns aber nicht allein. Mit Ihrer Hilfe können sie wachsen und gedeihen. Beschützen Sie Ihre Norns vor den gemeinen Grendels. Creatures 3 präsentiert Ihnen die fortgeschrittlichste Simulation künstlichen Lebens. Erleben Sie eine komplett neue Welt, neue Gen-Typen, neue komfortable Benutzeroberfläche, mehr Maschinen...



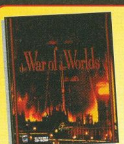

### Unreal
KD 9,99 DM

Gestrandet auf einen fremden Planeten. Sieh dich um. Kristallklares Wasser schimmert in der Sonne. Schatten verändern sich. Am Horizont erkennst Du fremdartige Bauwerke. Die Nacht bricht herein. Wege schimmern in der Dunkelheit. Gottlose Tempel erwarten Dich. Du hast Angst. Du bist in einer realen Welt... aber es ist keine, die Du jemals zuvor gesehen hast....




### Panzer General IV
KD 14,99 DM

In Panzer General 4 Western Assault ist es Ihr Auftrag die schlagkräftigste Truppe aller Zeiten aufzubauen. Spielen Sie in einer 3D-Umgebung von verblüffender Realität und kämpfen Sie als Angehöriger der amerikanischen, französischen britischen oder deutschen Streitkräfte in zahlreichen Kampagnen an der Westfront des II.Weltkriegs. Über 200 3D-modellierte Einheiten!!!




### War of the Worlds
KD 5,99 DM

Vor 100 Jahren schockierte der Science-Fiction-Autor H. G. Wells die Öffentlichkeit mit dem Roman War of the Worlds. 1978 inszenierte Jeff Wayne das gleichnamige Musical, dessen Musik auch in GTIs Echtzeit-Titel Krieg der Welten für wohlige Schauer sorgt.



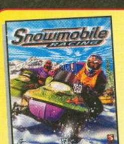

### Prince of Persia 3D
KD 9,99 DM

Grafisch kann der Prince of Persia 3D wie seine Vorgänger bereits Maßstäbe im Genre setzen. Eine saubere 3D Grafikengine mit den unverwechselbaren Animationen macht das Spiel zu einem kleinen Kunstwerk. Die Rätsel sind anspruchsvoll und werden auch den Profi lange vor den Bildschirm bannen.



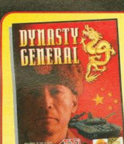

### Star Craft dt
KD 14,99 DM

Stürzen Sie sich in eine tödliche Mischung aus Weltraumduellen, Oberflächenmissionen und Gebäudekampf. Befehligen Sie geheime Spionage-Agenten, Tarnkappen-Jäger, Protoss Hohe Templer oder Zerg-Schänder während Ihres Eroberungszugs durch die Galaxis.



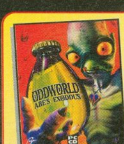

### Snowmobile Racing
KD 9,99 DM

Erobere mit Vollgas den Winter mit diesemspektakulären 3D-Snowmobile-Racing!
- Beherrsch 5 verschiedene Snowmobile
- Rase durch 4 verschiedene Landstriche



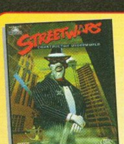

### Dynasty General
KD 9,99 DM

Wir befinden uns im Jahre 2005: Taiwan hat gerade seine Unabhängigkeit von China erklärt. China reagiert mit der Schnelligkeit und Kraft eines Drachen - nimmt sich aber mehr als nur Taiwan. Als auch die Grenzen Rußlands fallen, beginnt ein weltweiter Krieg, der 19 Nationen und und das modernste Waffenarsenal, daß man sich nur vorstellen kann, einschließt ...




### Oddworld: Abe´s Exoddus
KD 9,99 DM

Willkommen beim köstlichsten Spiel-Spektakel der Oddworld! Jetzt beginnt Abe´s neueste und größte Prüfung, ODDWORLD: ABE´S EXODDUS! In klassischer Oddworld-Tradition bietet "Abe´s Exoddus" noch mehr intuitive Kommunikation und unternehmerische Fiesheiten wie sein Vorgänger "Abe´s Odyssee".




### Streetwars
KD 9,99 DM

Fortsetzung der bitterbösen Wirtschaftssimulation "Constructor". Mit unfairen Mitteln versuchen Sie, Mieter für Ihre Immobilien zu gewinnen und den Bewohnern der Häuser von Konkurrenzunternehmen das Leben schwer zu machen. Extrem fesselnd und mit viel schwarzem Humor...

### Bequem bestellen:

**in Deutschland:**
- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.gameit.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

**in Österreich:**
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: http://www.gameit.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

### Kein Mindestbestellwert!
**Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!**

**Versandkosten:**
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

### Rufen Sie uns an...
**0831-575157**

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

**Game It!-Hotlines:**
Konsolen-Spiele: 0190 / 873 268 24
PC-Spiele: 0190 / 873 268 25
Computer: 0190 / 882 419 33
Internet: 0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

# COLIN MCRAE RALLY 2 VS. PRO RALLY 2001

**Bestaunen Sie zu unserer Linken den amtierenden Champion. Ein Baum von einem Auto: massig, durchgeliftet, runderneuert. Aber zu unserer Rechten steht schon der Herausforderer bereit: schnell auf den Beinen, mit gutem Aussehen. Wird es ein spannender Kampf?**

## SPIELFAKTEN COLIN MCRAE RALLY 2.0

- **Hersteller:** Codemasters
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** November 2000
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Besonderheiten:** Fortsetzung des ersten echten Rallyespiels, welches das Genre bis heute prägte ■ Setzt auf Bewährtes ■ Nun auch mit Action-Modus (sechs Wagen gleichzeitig auf einer Strecke)

## SPIELFAKTEN PRO RALLY 2001

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Dezember 2000
- **Internet:** www.ubisoft.de
- **Besonderheiten:** Herausforderer von Colin McRae Rally 2 ■ Bringt einige neue Ideen und Spielereien ins Genre ■ Landschaften außerhalb der Piste relativ frei befahrbar

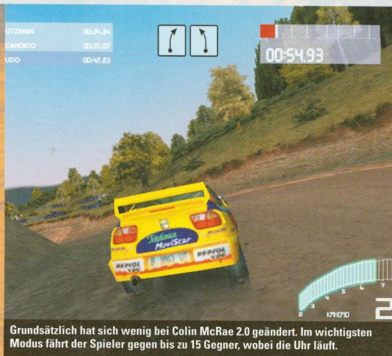
**Was haben Weihnachten und schnelle Rallyes gemeinsam? Verflixt wenig, möchte man eigentlich meinen.**

Und doch bedrängen uns fast zeitgleich drei Rallyespiele. »V-Rally 2« (siehe Test auf Seite 116) hat sich als Erstes hervorgewagt, wir beäugen die noch ausstehenden Schwergewichte.

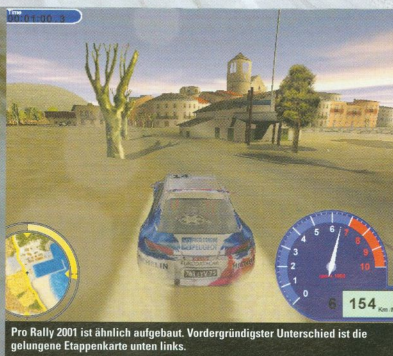
Zu beiden Programmen lagen der Redaktion spielbare Betas vor. Neben einer allgemeinen Inaugenscheinnahme achteten wir bei unserem Vorabvergleich vor allem auf das Fahrverhalten, die Grafik und den Sound sowie auf neue Ideen der beiden Kontrahenten, um abschließend noch einmal Resümee zu ziehen.

### Charakteristik

Die englischen Programmierer haben bei **Colin McRae Rally 2.0** das Grundkonzept belassen. Wie schon im ersten Teil fahren Sie einen Boliden der offiziellen Rallye-Weltmeisterschaft, wobei




Grundsätzlich hat sich wenig bei Colin McRae 2.0 geändert. Im wichtigsten Modus fährt der Spieler gegen bis zu 15 Gegner, wobei die Uhr läuft.




Pro Rally 2001 ist ähnlich aufgebaut. Vordergründigster Unterschied ist die gelungene Etappenkarte unten links.



Bei Colin ist das »durch die Kurve driften« normal. Glauben Sie uns – der Wagen bleibt auf dem Asphalt.

Sie zwischen zwölf verschiedenen Wagen wählen. Schlagen Sie sich gut, kommen noch vier Bonuswagen und vier »Classic Cars« hinzu. Gefahren wird durch acht verschiedene Länder, in denen Rallyes mit bis zu sechs kurzen Etappen stattfinden. Im eigentlichen Spiel sind Sie immer ganz alleine, an verschiedenen Streckenpunkten wird die Zeit genommen und mit virtuellen Computerfahrern verglichen. Da es sich auch sonst um ein echtes Rallyespiel handelt, ist der Kopilot sehr wichtig. Er versorgt den Fahrer permanent mit sehr genauen und ausführlichen Kommentaren zum Streckenverlauf. Wenn Sie lernen, ihm zu vertrauen, können Sie die Strecke fast blind abfahren. Auf vielfachen Wunsch gibt es jetzt auch einen Action-Modus, in dem Sie gegen bis zu fünf andere Wagen im direkten Duell antreten.

Bei **Pro Rally 2001** haben Sie die Wahl zwischen 15 verschiedenen Autos, mit denen Sie sich in zwölf Länder trauen. Anders als bei Colin werden in jedem Land nur zwei Etappen gefahren, wobei diese auch etwas länger sind. Ubi Soft verspricht, jedes Land grafisch völlig unterschiedlich zu gestalten. Natürlich wird auch hier zwischendurch die Zeit genommen, wenn auch seltener. Dafür haben sie eine permanenten Anzeige, wie viel Prozent der Strecke sie bereits bewältigt haben, diese kurvt als farbiger Balken um die Übersichtskarte unten links im Bildschirm herum. Da man eine Karte hat, macht der Beifahrer sich den Lenz, seine Kommentare sind wesentlich sporadischer und ungenauer. Einen richtigen Action-Modus mit Gegner gibt es nicht.

**Fazit:** Mehr Spiel-Modi und erwachsener ist der Einmarsch des gereiften Colin, verspielter und bunter präsentiert sich die Pro Rally.

## Fahrverhalten

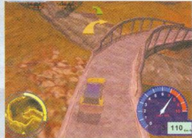
**Colin McRae** zeigte sehr anschaulich, warum er von den Fans so geliebt wird. Die Joy-



(Colin) Übersteuern? Kein Problem. Trotz allen Gegenlenkens gerät dieser Wagen aus dem Ruder.

sticksteuerung ließ sich noch nicht genau kalibrieren und war daher zu empfindlich, aber bereits per Tastatur war die Wagenkontrolle die reinste Fingerfreude, schlichtweg exzellent. Die Autos reagierten sehr genau auf jedes Kommando und schon nach kurzer Zeit bildete man mit dem Fahrzeug eine einzige Einheit - wir das Gehirn, der Wagen unser Körper. Ein perfekter Drift durch eine 180-Grad-Kurve ist immer wieder eine Herausforderung. Damit diese Manöver gelingen, darf die Bodenhaftung nicht so hoch sein, ein Gleiten der Reifen über den Boden ist denn auch auf jedem Untergrund zu spüren, mal stark im Schnee von Schweden, mal schwach auf dem Asphalt in Frankreich. Kleines Manko: Die acht Renner der Preview fuhren sich sehr ähnlich.

Die **Pro Rally** hat kein so anspruchsvolles Fahrmodell. Auf die Tastatursteuerung beschränkt, mussten wir feststellen, dass der Wagen auf praktisch jedem Untergrund am Boden festklebt. Nur wenn die Handbremse benutzt wird, kommt der Wagen ins Schleudern. Gezielte Dirfts sind aber auch deshalb schwer möglich, weil die Straßen viel schmaler sind. Auf diesen Eselswegen können sich, wenn gerade keine Rallye ist, wohl kaum zwei Wagen aneinander



(Pro Rally) Ein »durch die Kurve driften« ist nicht ohne weiteres möglich, es wäre auch kaum Platz da.

vorbeidrücken.

**Fazit:** Klares Plus für den gelifteten Altmeister, er ist realer und anspruchsvoller, wie im direkten Vergleich geradezu brutal auffiel. Das setzt üble Prügel für die Pro Rally.

## Grafik/Sound

Auch beim zweiten **Colin** basiert die Grafik-Engine auf der PlayStation von Sony, was an gewissen Beschränkungen deutlich wird: Die meisten Randbauten wie Hecken sind lediglich einfache Bitmaps, die von der Seite unschön wirken. Dafür sind die Wagen aber sehr detailliert dargestellt. Sie verbeulen bei Unfällen nicht einfach, sondern zerlegen sich nach und nach in ihre Einzelteile. Die Fensterscheiben splittern oder fallen ganz heraus, die Spoiler oder Kotflügel wackeln erst und fallen irgendwann ganz ab. Verspieltheits-Höhepunkt sind Kofferraum und Motorhaube, die sich bei Bremsmanövern plötzlich öffnen können – dadurch wirkt der ganze Wagen sehr echt. Der Sound ist ebenfalls gelungen: Nebengeräusche wie ein pferdeähnlichens Wiehern des Motors beim plötzlichem Gas geben oder etliche unterschiedliche Reifenquietscher leisten eine wichtigen Beitrag zum Renn-Feeling.

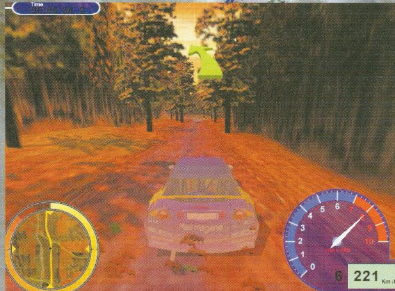


Bei der Pro Rally sind die Strecken schmaler. Zum Ausgleich lässt sich der Wagen sehr einfach handhaben.

Die Engine der **Pro Rally** basiert auf einer abgewandelten Version von »F1 Racing«, dem guten Formel-1-Rennspiel von Ubi Soft. Eine 3D-Karte ist daher Pflicht und die Landschaft ist auch eindeutig schöner. Immer wieder führt die Straße an Gebäuden vorbei, die keine Bitmaps sind, sondern echte 3D-Objekte, die von allen Seiten gleich plastisch wirken. Die Wagen aber werden, obwohl die Engine eigentlich mächtiger sein sollte, geradezu einfallslos dargestellt. Sie verbeulen viel verhaltener und in weniger Abstufungen als beim Gegner. Außerdem tendieren sie dazu, von oben bis unten zu verstauben, was sie matt wirken lässt; sie passen →

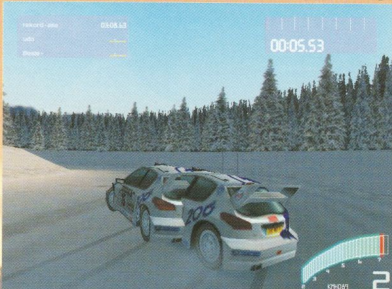



(Colin) Autsch – das hat weh getan. Gehen Sie mit Ihrem Wagen zu grob um, schmerzt allein schon das Zusehen.

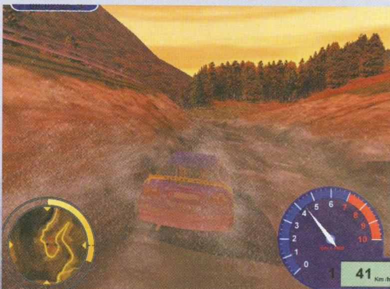



(Pro Rally) Hier gefielen uns vor allem Details wie dahinwirbelnde Blätter oder aufgewühlter Straßenstaub.

# Colin McRae Rally 2 vs. Pro Rally 2001



(Colin) Das ist kein Fahrzeug mit drei Achsen, sondern das Fahrzeug des Spieler, im direkten Duell mit seinem »Ghost« verschlungen.



(Pro Rally) Ein schöner Effekt: Abseits der Strecke verläuft ein Fluss, beim Durchfahren sprüht Gischt auf.

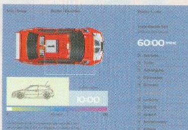
→ dann nicht mehr zum Rest der sehr bunten Grafik. Auch der Sound muss sich dem Konkurrenten beugen, es werden deutlich weniger Motor- und Begleitgeräusche geboten. Dafür gibt es aber eine gute und bisweilen sogar fetzige Hintergrundmusik.

Fazit: Abermals sehen wir Vorteile in der Ecke des englischen Champions. Lediglich bei der Landschaftsgrafik kann der Herausforderer punkten.

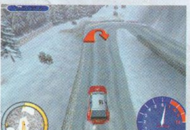
## Besonderheiten

Codemasters war geradezu ängstlich darauf bedacht, nur ja nicht zu viele Neuerungen einzuführen. Selbst die Instrumente wurden lediglich grafisch verändert, ansonsten aber völlig belassen. Der Beifahrer beherrscht etliche Kommentare mehr, so kann es nun vorkommen, dass er auf die Bodenbeschaffenheit eingeht oder sich seiner Sache nicht ganz sicher ist. »Eventuell Bodenwellen« bekommen Sie dann zu hören. Er bleibt aber stets angenehm sachlich und professionell. Die auffälligste Neuerung ist der angesprochene Action-Modus, ansonsten wurde überall Feinarbeit betreiben, revolutionäre Innovationen gibt es nicht.

Eines der stärksten Features von **Pro Rally 2001** ist die große Landschaftsbreite abseits der Strecke. Sie können ohne weiteres 50 oder 100 Meter neben die Straße geraten und sogar den Weg abkürzen. Nur wenn Sie zu lange im Morast oder auf dem Dorfmarktplatz herumkrauchen, setzt Sie das Programm wieder auf die Mitte der Rennstrecke. Sehr gut hat uns die Idee gefallen, eine Straße nicht völlig abtrocknen zu lassen. Hintergedanke: Kurz vorher hat es stark geregnet und vereinzelt gibt es noch große Pfützen. Dies ist am dunkleren Asphalt zu erkennen, und es wirkt sich auch im Fahrverhalten aus, die Reifen neigen dann nämlich zum durchdrehen. Großes Manko: Eine richtige Reparatur des Wagens in Etappenpausen fehlt.



(Colin) Das Schadensmodell des Fahrzeugs wurde verfeinert, es gibt nun elf verschiedene Bereiche.


(Pro Rally) Für Serpentinen gibt es diese Spezial-Perspektive, die vorausschauendes Fahren ermöglicht.

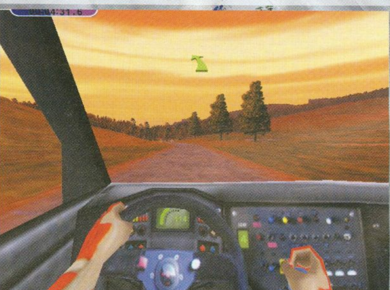
**Fazit:** Colin McRae Rally 2.0 vertraut auf seine stabile Deckung und die grundsolide Ausbildung des ersten Teils. Der Herausforderer gefiel uns mit seinen überraschenden Kombinationen, die den Champion doch einige Male durchrüttelten.

## Resümee

Beide Programme stehen unmittelbar vor der Fertigstellung, so dass wir uns schon ein abschließendes Resümee erlauben wollen. Colin McRae Rally 2.0 wird ein Programm für den anspruchsvollen Simulationsfan, überschlägt sich aber nicht gerade vor Innovationsfreude. Neben dem Actionmodus gibt es praktisch keine entscheidenden Neuerungen. Die »Pro Rally 2001« bietet einige nette Ideen, ist aber eher etwas für ein Arcade-Rennen zwischendurch, bei dem man sich an der schönen Landschaftsgrafik erfreuen will. Wer aber nur mal eben mit Schmackes durch die Kurve will, hat es leicht – die Bodenhaftung ist sehr hoch. **(uh)**



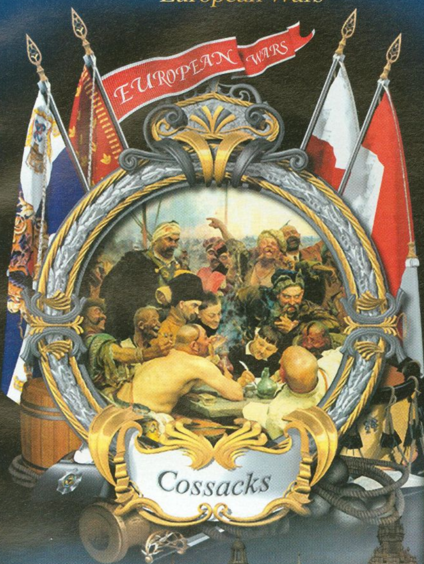
Auf die im ersten Teil schlechte Cockpit-Perspektive wurde bei Colin McRae 2.0 ganz verzichtet. Das Geschwindigkeitsgefühl ist aber sehr hoch.


Pro Rally bietet für alle Fahrzeuge ein und dasselbe Cockpit an. So recht gelungen ist es nicht.

# Cossacks
- European Wars

## Eine neue Ära beginnt...

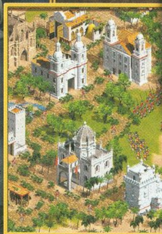


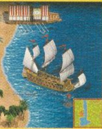



Erleben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spielkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien, Armeen und Einheiten des Europas des XVI.-XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Feuerreichweite etc)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen: weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preussen... Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. Und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kohle
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Kartenzufallsgenerator
- bis zu 8 Spieler im LAN od. Internet







**Release:**
**30. Nov. 2000**

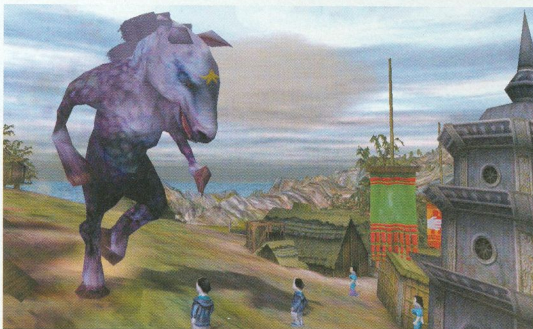
Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: **www.cossacks.de**

- Bis zu 8000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Upgrades
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

*"Der erste Eindruck: fast überwältigend"*
Computer Spiele (9/2000)

cdv
www.cdv.de

# BLACK & WHITE



Die göttliche Kreatur stattet den Einwohnern dieses Dorfes einen Besuch ab. Welch freundliches Grinsen ...

**Gut Ding will Weile haben, besser Ding will viele Weilen. Beweis: Peter Molyneuxs neuer Spielestreich verschiebt sich abermals.**

## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Lionhead/ Electronic Arts
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** Februar 2001
- **Internet:** www.lionhead.com

- **Besonderheiten:** Großer Hoffnungsträger im Bereich PC-Spiele
- Revolutionäres 3D-Modell mit stufenlosem Zoom
- Erinnert von der Grundstruktur an »Populous« ...
- ... besitzt aber viele neue Ideen wie etwa die göttliche Kreatur.



Die gleiche Kreatur im gleichen Dorf, hier wird sie allerdings von einem guten Spieler geführt. Selbst das Wetter ist besser.

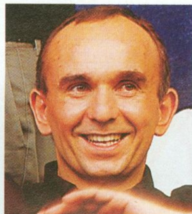


Die Grafik-Engine beherrscht auch die Darstellung von übergroßen Lagerfeuern.

**Es gibt sie immer wieder: Fixsterne am Spielehimmel, auf die sich alle Welt konzentriert. Einer erstrahlt gerade in vollem Glanz (»Baldur's Gate 2«), ein anderer – wir reden von »Black & White« – dreht noch eine weitere Extra-Runde, bevor er sich emporschwingen will.**

Wie bei »Populous« spielen Sie einen Gott, der von hoch oben zwischen den Wolken auf sein Volk und dessen Wohlergehen achtet. Hinzu kommt eine außergewöhnliche, göttliche Kreatur, die anfangs nur wenig größer ist als ein Mensch, im Spielverlauf aber zu einem turmgroßen Wesen emporwächst. Dieses Wesen ist mit überraschender Intelligenz und Lernfähigkeit gesegnet. Wie es sich entwickelt, ob es dick und faul oder zäh und durchtrainiert wird, ob es die Menschen beschützt oder sich von ihnen ernährt, liegt ganz in der Hand des Spielers. Peter Molyneux gab uns vier Antworten über den aktuellen Stand seiner »Schwarz-Weiß«-Malerei. **(uh)**

## Interview mit Peter Molyneux



**PC Player: Warum die abermalige Verschiebung auf den Februar 2001?**

Peter Molyneux: Vor einiger Zeit hatten wir ein großes Meeting, auf dem uns klar wurde, dass wir mindestens noch vier Wochen benötigen, um das volle Potenzial von Black & White zu erschließen. Wir brauchen wenigstens noch Zeit bis zum 9. Oktober (Anmerkung: Molyneux gab diese Antworten am 5. Oktober). Selbst wenn Electronic Arts zu diesem Zeitpunkt eine Version von uns bekommt und diese völlig bugfrei sein sollte (Anmerkung: was sehr unwahrscheinlich ist), braucht EA noch mindestens acht Wochen, um die Übersetzungen zu prüfen und die notwendigen Kompatibilitäts-Tests durchzuführen. Also wäre die Master-CD im Idealfall erst Ende Dezember beziehungsweise Anfang Januar fertig. Deshalb einigten wir uns nun auf einen Veröffentlichungstermin im Februar 2001.
Ich kann gar nicht oft genug betonen, wie schwierig es ist, überhaupt irgendein Spiel fertigzustellen. Bei Black & White sind diese Schwierigkeiten noch um ein Vielfaches größer, weil der Titel in jeder Beziehung voller Ambitionen steckt (Hört, hört! – die Redaktion). Die Verspätung tut mir sehr leid. Wenn es menschenmöglich gewesen wäre, hätten wir das Spiel schon früher beendet.

**PCP: Als wir Euch im Herbst 1999 besuchten, hieß es noch, Black & White würde im März 2000 erscheinen. Und auch damals war der Termin schon einige Male verschoben worden. Warum sagt Ihr nicht einfach »Wenn es fertig ist!«, so wie Eure Kollegen von »Gathering of Developers«?**

Peter: Ich sage für gewöhnlich: »Das Spiel ist dann und dann fertig.«, weil es so schwer ist, kein Datum zu nennen, wenn Du ständig Leute triffst, die als Erstes immer nach dem Termin fragen. Aber Du hast recht, die wirkliche Antwort lautet: »Es ist fertig, wenn es fertig ist.«. Und eine offizielle Erklärung von Lionhead zum Veröffentlichungszeitpunkt hat es aus diesem Grund auch niemals gegeben.

**PCP: Immer wieder heißt es, Peter Molyneux entwickelt nach Black & White keine Spiele mehr für den PC. Was ist an diesen Gerüchten dran? Wirst Du in Zukunft nur noch an Spielen für die Xbox arbeiten?**

Peter: Nein. Wir werden mindestens noch ein weiteres PC-Spiel entwickeln. Mein Team und ich möchten uns aber in Zukunft einfach der Herausforderung stellen, für die neue Konsolen-Generation zu entwickeln. Die Spiele, die ich mir für die Zukunft vorgenommen habe, passen einfach besser zu diesen Systemen.

**PCP: Ist es nicht furchtbar anstrengend, Jahr für Jahr immer wieder Fragen nach ein- und demselben Computerspiel beantworten zu müssen?**

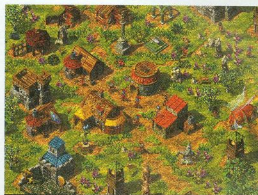
Peter: Nein. Black & White ist so erstaunlich, dass es mich jeden Tag neu überrascht. Es gibt immer wieder etwas Interessantes, von dem ich erzählen kann. Mit Black & White erschaffen wir uns einen Traum, und über diesen Traum zu reden, hält unsere Motivation aufrecht.

# DIE SIEDLER 4

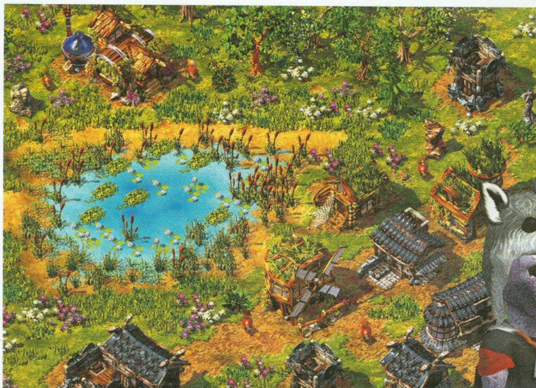
## SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blue Byte Software
- **Genre:** Aufbausimulation
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.bluebyte.de

■ **Besonderheiten:** Verfeinerte, jedoch zum Vorgänger sehr ähnliche Grafik ■ Ein rein computergesteuertes Volk ■ Mayas und Azteken als neue Siedler ■ Wieder kein Frauen-Volk ■ Zoom-Funktion ■ Schiffskämpfe


Wachstum satt: Das Römervolk bewies bei der Errichtung seiner Kolonie ein glückliches Händchen.

**Die Werkzeuge liegen bereit und die Arbeiter spucken schon in die Hände: In wenigen Wochen geht es wieder ans Bauen, Produzieren und Erobern.**


Da ärgert man sich doch, dass es bei uns schon Herbst ist, oder? Die Siedler müssen sich aber schon anstrengen, damit ihr Erzfeind – das Dunkle Volk – die schöne Naturlandschaft nicht platt macht.


An der Ostküste ist das Dunkle Volk schon fleißig am Herumgärtnern.

Da lief wohl die Sonnenbank auf Hochtouren.

**Die fleißigen Einwanderer treiben ja schon seit etlichen Jahren auf deutschen PC-Bildschirmen ihr erfolgreiches Wuselleben. Für Blue Byte natürlich ein Grund, die arbeitswütigen Siedler erneut in ein gelobtes Land ziehen zu lassen.**

Mayas und Azteken erheben im neuesten Teil nun auch Anspruch auf Ländereien. Und die Römer – von Anfang an mit dabei – präsentieren sich jetzt im leicht gestylten Look. Aber am Spielprinzip wurde nicht gerüttelt: Mit ein paar Rohstoffen und einer Handvoll Leuten sollen Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem errichten. Zunächst erweitern Sie mit Hilfe von Wachtürmen Ihr Reich und werfen zunächst einen Blick auf dicht bewaldete Gebiete und Gebirge, denn dort schlummern wichtige Ressourcen, die für die Erweiterung Ihrer Kolonie unabdingbar sind. Einwohner und Rohstoffe müssen sich in Ihrem Reich die Waage halten. Sind Ihre Siedler in den Produktionsstätten unterbeschäftigt, kann es sein, dass Sie eventuell zu wenig Träger haben und die hergestellten Güter auf Halde liegen. So dreht beispielsweise der Werkzeugmacher Däumchen, weil die nötige Lieferung an Brettern ausbleibt. Der Sinn des ganzen Treibens ist es, Waffen für Ihre schlagkräftige Armee herzustellen, damit die sich neue Ländereien unter den Nagel reißen kann.

**»Am Spielprinzip wurde nicht gerüttelt.«**

### Böse Buben

Wie schön könnte die Siedler-Welt doch sein. Die drei Völker geben sich zwar ab und zu eins auf die Mütze, aber natürlich sind die Hiebe nicht persönlich gemeint. Schließlich belegen die Feinde wertvollen Raum, den man als Angreifer selbst gut brauchen kann. Vielleicht schafft der neue Gegner ja einen brüderlichen Zusammenschluss von Mayas, Azteken und Römern? Aus himmlischen Gefilden taucht in »Die Siedler 4« ein ominöses, ziemlich seltsam erscheinendes Volk auf. Deren Gott Morbus verkrachte sich auf dem Olymp mit seinem Boss dem Oberwesen »Er« und wurde zur Strafe auf die Erde verbannt. Locker wegstecken konnte er das natürlich nicht und so


Die dunklen Gärtner wollen nicht erkannt werden.

erschuf er mir nichts dir nichts ein eigenes Volk. Der Frucht seiner kreativen Tätigkeit entsprangen alles andere als knuddelige Schönheiten. Doch das ist noch das kleinste Problem, denn das neue »Dunkle Volk« wird von den Siedlern nicht nur wegen seines Aussehens gefürchtet. Die kurzen Buckelmänner haben wohl eine Chlorophyll-Allergie und sehen es als Sinn ihres Daseins an, die irdische Welt von der normalen Flora zu befreien. Unentwegt pflanzen die Gärtner der bösen Jungs so genanntes Schattenkraut an. Diese Blümchen entziehen dem Boden

## »Gärtner rekultivieren verdorrtes Land.«

sämtliche Nährstoffe, so dass die ursprüngliche Pflanzenwelt zu Grunde geht und das umliegende Land für die restlichen Völker unbesiedelbar wird. Ihre einzige Chance gegen die Unkrautplage sind Gärtner, die nach einiger Zeit das verdorrte Land wieder rekultivieren. Übrigens ist dies auch die einzige Möglichkeit, die Gebäude der dunklen Siedler zu zerstören. Genügt es bei einem Volk irdischer Abstammung, das nächstliegende militärische Gebäude platt zu machen, um die umliegenden Häuser zu zerstören, so müssen Sie um die Bauten der Unkrautzüchter herum


Sie können die Ansicht nun stufenlos vergrößern und verkleinern. Natürlich auf Kosten der Auflösung.


Warenbestand und Statistiken werden auf Knopfdruck angezeigt.


Mit einer zahlenmäßig überlegenen Armee ist die Schlacht schnell entschieden.


Gut verschanzt bereiten sich die Römer auf einen Angriff vor.

die ursprüngliche Pflanzenwelt wiederherstellen - erst dann zerfallen die feindlichen Siedlungen. In die Rolle des Dunklen Volkes werden Sie übrigens nicht hineinschlüpfen können, das bleibt allein dem Computer vorbehalten. Wie schon in den jüngsten Siedler-3-Updates ist auch wieder der Dieb mit von der Partie, mit dem Sie sich beim Feind dringend benötigte Rohstoffe besorgen können und auch die Spione und Kundschafter aus dem Vorgänger finden sich wieder ein.


Die dunklen Krieger sind wortkarg, aber schlagkräftig.

### Schöne heile Siedlerwelt

Wer die Grafik betrachtet, schaut wahrscheinlich noch einmal nach, ob nicht versehentlich der dritte Siedler-Teil installiert wurde. Die Spiellandschaft ist mit dem Vorgängerprogramm nahezu identisch. Erst auf dem zweiten Blick offenbaren sich mehr Feinheiten im Spiel. So zieren Blumen oder animierte Schmetterlinge die Wiesen, Arbeiter sind ebenso wie die Gebäude wesentlich detaillierter gestaltet und außerdem darf das gesamte Geschehen jetzt stufenlos heran- und weggezoomt werden, was sich besonders bei groß angelegten Schlachten als äußerst nützlich erweist. Die Römer, das traditionelle Siedler-Volk, renovierten ihre Gebäude ein wenig, das Repertoire blieb aber unverändert. Wenn Sie mit mehreren Spielern in die Schlacht ziehen, können Sie sich fortan über Voice-Chat miteinander absprechen oder auch gegenseitig bedrohen. Die Spielziele laufen nicht jedesmal auf gewaltsame Eroberungen aus. So gibt es beispielsweise das Wettsiedeln, bei dem derjenige gewinnt, der innerhalb einer bestimmten Zeit die größte Kolonie aufbaut.

## »Die Gebäude sind detaillierter gestaltet.«

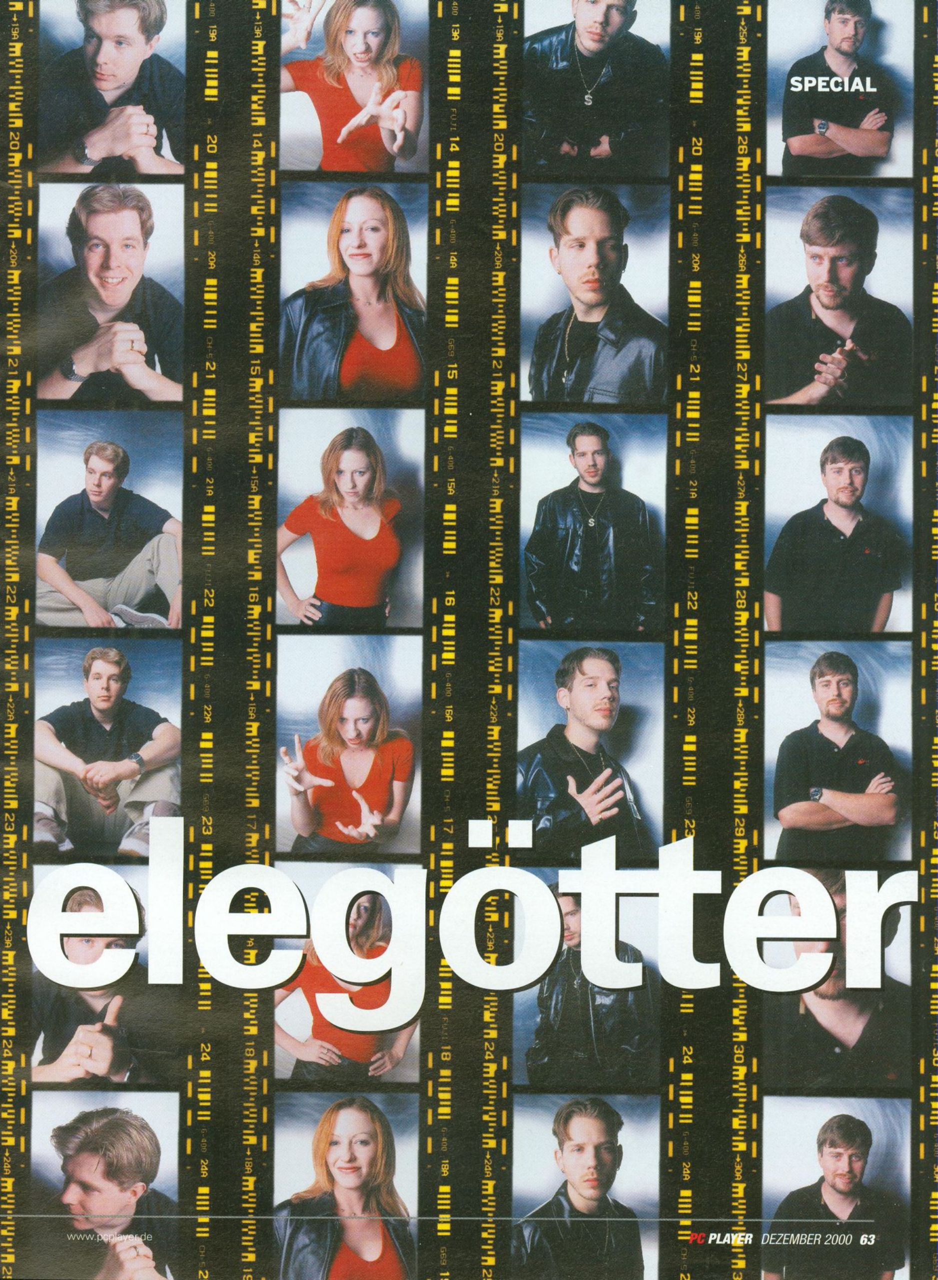
Alles in allem sind die Änderungen zum Vorgänger aber nur von minimaler Natur und da stellt sich natürlich die kritische Frage, was denn für den Erwerb des vierten Teils spricht. Aufklärung versprechen wir mit der nächsten Ausgabe, denn in der müssen die Siedler Ihre Bewährungsprobe in Form eines ausführlichen Testes bestehen. **(dk)**


Zeichentrick ade: Die Zwischensequenzen sind diesmal gerendert.

EXKLUSIV AUS USA

Die kommenden Stardesigner

# Die neuen Spi


SPECIAL
elegötter

**Vor Jahresfrist stellten wir Ihnen an dieser Stelle den erlauchten Klub der Spielegötter vor: 25 herausragende Meister des Spieledesigns, welche in der Szene als lebende Legenden verehrt werden. Während die meisten von ihnen – beispielsweise Warren Spector, Will Wright oder Sid Meier – sich nach wie vor aktiv mit der Entwicklung neuer Titel beschäftigen, haben andere der Spielewelt mittlerweile den Rücken gekehrt und hinterlassen damit eine spürbare Lücke. Wer soll die nun füllen? Sind diese Leute denn überhaupt ersetzbar? Unsere Antwort ist ein eindeutiges »Vielleicht«. Wir haben eine Liste von jungen Künstlern zusammengestellt, denen wir es zutrauen würden, eines Tages aus eigener Kraft den Olymp der Spieleindustrie zu erklimmen. Manche von ihnen haben schon jetzt einen großen Namen in der Szene – einige könnte man sogar berüchtigt nennen. Andere haben erst ein einziges Spiel herausgebracht oder gerade eben ihr eigenes Entwicklungsstudio gegründet. Ein jeder von ihnen hat aber das gewisse Etwas, um in absehbarer Zukunft den Aufstieg in die exklusive Liga der Spielegötter zu schaffen.**

**Im vergangenen August konnten wir acht dieser jungen Designer zusammenbringen und sie bei diesem einzigartigen Treffen belauschen. Heraus kam dabei eine vierstündige, offene Diskussion darüber, wie die Leute in dieser Industrie gelandet sind, was die Zukunft der PC-Spielebranche bringen wird und wie diese Hoffnungsträger mit ihren Fans umspringen. Ein vollständiges Protokoll der ganzen Diskussion würde leider den Umfang unseres Heftes sprengen. Daher haben wir auf den folgenden Seiten die Höhepunkte des Treffens für Sie dokumentiert. Viel Spaß bei der Lektüre!**

## Wie man zu einem Job in der Spieleindustrie kommt

**Cliff Bleszinski:** Nun, es gibt in der Regel zwei Wege, wie man in die Branche reinkommt: Entweder durch die Hintertür als Betatester beziehungsweise Kundendienst-Mitarbeiter, oder aber, indem man aus eigener Initiative etwas auf die Beine stellt – beispielsweise ein paar Level oder gar ein eigenes Spiel programmiert – und dieses dann im Internet veröffentlicht. Um es wie Tim Sweeney (Chefprogrammierer bei Epic Games; Anm. d. Red.) kurz und bündig auszudrücken: »Mach cooles Zeug«. Wenn du wirklich Talent hast, wirst du mit Sicherheit angeworben, denn es ist sehr schwer, talentierten Nachwuchs zu finden. Die Branche sucht händeringend gute Leute, und neue Entwicklerstudios schießen derzeit wie Pilze aus dem Boden.

**Ed Del Castillo:** Es ist vor allem schwer, talentierte Leute zu finden, die noch zu haben sind ...

**Cliff:** Ja genau, das auch.

**Ed:** ... Leute, die noch kein Riesen-Ego entwickelt haben oder schon so ausgebrannt sind, dass bei ihnen nur noch Verbitterung rauskommt.

**Ken Levine:** Es hilft, in der Branche einen inspirierten Geist zu treffen und dann nicht mehr von seiner Seite zu weichen. Ich beispielsweise hatte das Glück, mit Doug Church zusammenzukommen, einem der ganz großen Köpfe der Branche, welcher sich unter anderem für »Ultima Underworld« und »System Shock« verantwortlich zeichnete. Ich verbrachte sechs Monate zusammen mit ihm in einem kleinen Raum, und wir begannen, an »Dark Project« zu arbeiten. Man kann bei so was unglaublich viel dazulernen. Eine Falle, in welche Anfänger nur allzu oft tappen, ist die, dass sie nicht verstehen, wie Entwicklung und Produktion eines Computerspiels eigentlich überhaupt vonstatten gehen. Sie haben keine Ahnung, wie viele Kompromisse dabei nötig sind. Viele Leute wollen einfach »was cooles machen«, aber sie können dabei rein gar nichts mit einem Budget oder einem Zeitplan anfangen.

**Brad McQuaid:** Da draußen schwirren ja jede Menge guter Ideen rum, und wir kriegen täglich eine Handvoll per E-Mail zugesandt oder sprechen mit Fans in den Foren über ihre Vorschläge. Was aber die Talentscouts wirklich beeindruckt, ist Standhaftigkeit wenn es darum geht, eine derartige Idee in die Tat umzusetzen.

**Stevie Case:** Es gibt da diese absurde Vorstellung, dass man als 20-jähriger Anfänger in die Branche einsteigen könne und für einen regelmäßigen 35-Stunden-Job mächtig Kohle absahnen würde. Doch wenn man tatsächlich hier anfängt, sollte man darauf vorbereitet sein, für einen Hungerlohn nachts und auch noch am Wochenende arbeiten zu müssen, denn so fängt hier jeder an. Einige wenige Leute haben Glück und erwischen einen guten Vertrag, aber alle anderen steigen als gewöhnliche Betatester ein und arbeiten sich von dort aus langsam hoch. Als ich bei Ion Storm anfing, hatte ich den am schlechtesten bezahlten Job in der ganzen Firma, die damals immerhin schon ganze hundert Leute beschäftigte. Zwar wurde ich am miesesten bezahlt, aber ich arbeitete auch in meiner Freizeit, half anderen aus, wo immer es mir möglich war. Ich lernte, Level zu designen, Lösungsbücher zu schreiben und vieles mehr. Wenn man so viel zusätzlich leistet, fällt man üblicherweise auf und wird befördert.

**American McGee:** Genauso erging es mir bei id Software. Ich habe beim Telefondienst angefangen und ging von dort aus dazu über, zu programmieren, Level zu designen, Musik und Soundeffekte zu erstellen, einfach alles. Egal, was für eine Art von Arbeit anfiel, ich habe sie an mich gerissen und versucht, mein Bestmögliches daraus zu machen. Außerdem sollte man tunlichst lernen, sein Schlafbedürfnis loszuwerden. Während der ersten anderthalb Jahre bei id kam ich selten zu mehr als vier oder fünf Stunden Schlaf pro Nacht, mehr war einfach nicht drin. Man muss sich einfach voll reinknien.

**Stevie:** Man muss länger im Büro bleiben als irgendwer sonst.



**ACHT NEUE SPIELEGÖTTER**

**Vordere Reihe (v.l.n.r.):**
AMERICAN MCGEE – Electronic Arts
STEVIE CASE – Ion Storm
ALEX GARDEN – Relic Entertainment

**Hintere Reihe (v.l.n.r.):**
BRAD MCQUAID – Verant Interactive
CLIFF BLESZINSKI – Epic Games
ED DEL CASTILLO – Liquid Entertainment
KEN LEVINE – Irrational Games
ROBIN WALKER – Valve Software



»Ich möchte den Leuten sagen, dass sie nie vergessen dürfen, dass alles erreicht werden kann, was sich ihre Phantasie zu ersinnen vermag.«

ALEX GARDEN

## ALEX GARDEN

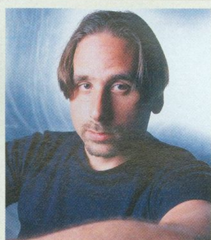
- JOB: Gründer/CEO von Relic Entertainment
- ALTER: 25
- VERDIENSTE: »Homeworld«, »Homeworld« und, äh, haben wir »Homeworld« schon erwähnt?
- WISSENSWERTES: Er hat Homeworld nicht ganz allein erschaffen, was ihm sehr wichtig ist.
- DERZEITIGES PROJEKT: »Sigma«, ein Echtzeit-Strategiespiel im Stil einer Mischung aus »Die Insel des Dr. Moreau« und »Command & Conquer«, in dem man Einheiten durch Kreuzung von Tieren erschafft.
- WERDEGANG: »Don Mattrick gab mir eine Chance als Betatester bei Distinctive Software, wo ich auf einige wirklich großartige Leute traf und sich mein Enthusiasmus für das Entwickeln von Computerspielen erst richtig entfalten konnte.«
- INSPIRATIONSQUELLEN: "Peter Molyneux, Chris Taylor, Don Mattrick, Warren Spector, George Lucas, Ayn Rand, Star Wars, *Battlestar Galactica, The Muppets*, Shigeru Miyamoto, Section Z."

**American:** Man muss da sein, wenn die Leute am Morgen eintrudeln, und immer noch da sein, wenn sie abends gehen.
**Ken:** Vor allem muss man da sein, wenn die richtige Gelegenheit kommt.

## Erzähltechnik und Half-Life

**Ken:** Ein genialer Einfall, um in einem Computerspiel eine Geschichte zu erzählen, war dieser Typ im schwarzen Anzug in »Half-Life«. Er sagt die ganze Zeit kein Wort, er tut nicht mal irgendwas. Man kann ihn nicht ansprechen, er ist einfach da. Trotzdem versteht jeder Spieler seine Bedeutung, und er macht dich ungeheuer nervös. Mehr noch, er weist dich darauf hin, dass da etwas abläuft, von dem du keine Ahnung hast, und dieser Umstand schafft extrem viel Spannung.
**Robin Wright:** Wir erhalten mehr Zuschriften zu diesem Charakter als zu irgendeiner anderen Figur in Half-Life. Und das, obwohl er im ganzen Spiel grade mal fünf oder sechs Mal kurz auftaucht. Manche Leute kritisieren Half-Life, behaupten es habe eine schwache Story. Kaum jemand sagt: »Ganz im Gegenteil, es hat einen wirklich dichten Plot.« Aber die Hintergrundgeschichte wird tatsächlich in einer neuen Art und Weise vermittelt. Wir versuchen nicht mehr nur. eine Story zu erzählen, sondern den Spieler die Geschichte erleben zu lassen.
**American:** Was mir an Half-Life am besten gefiel, waren die Gefühle, die es in mir hervorrief. Als ich den ersten Wissenschaftler umlegte, empfand ich zum ersten Mal in meinem Leben während eines Computerspiels Traurigkeit und Schuldgefühle, weil ich in einer virtuellen Welt etwas Schlechtes getan hatte. Ich dachte: »Verdammt, wie konnte ich das bloß tun!«
**Cliff:** Das ist ein wunderbares Beispiel dafür, dass wir uns in die richtige Richtung bewegen. Zwar sind Spielcharaktere noch lange nicht wirklich realistisch, doch je besser uns das gelingt, desto mehr Leute – gerade auch Frauen – werden sich mit Computerspielen beschäftigen, weil sie darin Empfindungen erleben können.
**Ken:** Der Industrie wird häufig vorgeworfen, dass wir in unseren Spielen viel Gewalt darstellen. Wir machen das aber gar nicht, weil wir besonders gewalttätig wären, sondern ganz einfach, weil ...
**Cliff:** ... man auf diese Weise Geschichten erzählt.
**American:** Wir haben für »Alice« eigens eine komplexe Hintergrundgeschichte entwickelt, um zu erklären, was die Protagonistin in unserer Version des Wunderlandes verloren hat. Der Clou dabei ist, dass wir sie dem

»Wenn sich die Japaner mal ernsthaft mit dem Amerikanischen Markt beschäftigen und rausfinden, wie man dafür Spiele produziert, dann gute Nacht.«
KEN LEVINE



## KEN LEVINE

- **JOB:** Geschäftsführer/Gründer von Irrational Games
- **ALTER:** 34
- **VERDIENSTE:** Arbeitete an »Dark Project«; war Designer und Scriptwriter bei »System Shock 2«.
- **WISSENSWERTES:** War einst Bühnenautor und Drehbuchschreiber in Los Angeles. Aber wir wollen ihm das nicht übel nehmen, oder?
- **DERZEITIGES PROJEKT:** Creative Director bei »Freedom Force«.
- **WERDEGANG:** »Ich arbeitete eine Weile in der Filmindustrie, bis ich mich eines Tages bei Looking Glass für einen Job bewarb.«
- **INSPIRATIONSQUELLEN:** Doug Church (Schöpfer von »Ultima Underworld« und »System Shock«)
- **SEIN ERSTES SPIEL:** »Star Trek«, 1976 auf einem Großrechner.
- **ÜBER *FREEDOM FORCE*:** »Freedom Force ist ein taktiklastiges Rollenspiel im New York der frühen 60er Jahre. Vollgestopft mit der überzeichneten Action der damaligen Comics, kündigt sich hier klassische Rollenspielkost in erfrischend unverbrauchter Umgebung an. Es ist die Aufgabe des Spielers, eine eigene »Freedom Force«, eine Art Superheldenteam, zu erschaffen und mit ihm eine ganze Reihe von Superschurken zu bekämpfen, deren finstere Pläne vom gewöhnlichen Bankraub bis zur Weltherrschaft reichen.«



## AMERICAN MCGEE

- **JOB:** Designer/Chefentwickler bei Electronic Arts
- **ALTER:** 27
- **VERDIENSTE:** Ehemaliger id Software-Designer; verleitet zur Frage: »Das ist ein Künstlername, oder?«.
- **WISSENSWERTES:** Nein, das ist sein richtiger Name.
- **DERZEITIGES PROJEKT:** Chefentwickler von »American McGee's Alice«, einer 3D-Shooter/Action-Adventure-Mischung auf der Basis der »Quake 3«-Engine mit Anleihen bei Lewis Carrolls »Alice im Wunderland«.
- **WERDEGANG:** »Reine Glückssache.«
- **INSPIRATIONSQUELLEN:** »Filme, Literatur ... Lewis Carroll, Tim Burton, Ed Gorey und andere in dieser Richtung.«
- **SEIN ERSTES SPIEL:** »Wahrscheinlich irgendwas auf der Phillips G7000 Videopac-Spielkonsole. Noch früher hab ich ab und zu »Tempest« auf dem Atari VCS gespielt.«

**»Während der nächsten Woche oder so wollte ich aufhören, Spiele zu machen.«**

**AMERICAN McGEE**

ALS MAN DAS COLUMBINE-SCHULMASSAKER MIT DOOM IN VERBINDUNG BRACHTE

Spieler während des ganzen Spiel hindurch nicht verraten. Da ist einfach etwas, worauf verschiedene Dinge im Spiel hindeuten, und erst wenn man ganz ans Ende des Spiels gelangt, sollte der Spieler einen Moment der Erleuchtung haben und denken: »Aber klar doch, von daher weht der Wind!«.

### PCs gegen Konsolen

**Cliff:** Von Videospielen können wir noch eine ganze Menge lernen. Bei »Mario 64« zum Beispiel konnte man ganz am Anfang keine andere Aktion ausführen, als durch die Level rennen. Das war zu diesem Zeitpunkt die einzige Fähigkeit der Spielfigur. Aber zum Ende hin hat das Spiel langsam eine unglaubliche Komplexität entwickelt.

**Ken:** Wenn ich mir Spiele wie »Zelda« anschaue, denke ich: »Ach du lieber Himmel!« Das Spiel ist perfekt! Sicherlich ist Shigeru Miyamoto der Meinung, er hätte bei dem Spiel noch Hunderte von Dingen verbessern können, aber ich bin überzeugt, dass Zelda für seine Zeit ein absolut perfektes Produkt war. Als dieses Auge ganz zum Schluss des Spiels in einer 3-Sekunden-Animation blinzelte, wurde mir klar, dass ich mit so etwas nie und nimmer mithalten kann. Wisst Ihr, was mich wirklich unglaublich ärgert? Wir sind doch eigentlich alle sehr gut bei dem, was wir tun. Ich meine, keiner von uns hat »Superman« (legendär schlechtes N64-Spiel; Anm. d. Red.) verbrochen, und unsere Vertriebe sind darauf aus, Geld zu verdienen. Aber wie können wir gegen so etwas überhaupt konkurrieren? Ich befürchte, wenn die Japaner sich mal ernsthaft mit dem amerikanischen Markt beschäftigen und rausfinden, wie man dafür Spiele programmiert, dann, gute Nacht!

**Cliff:** Ich frage mich, ob diese Konsolenleute es fertig bringen, ordentliche Online-Spiele herzustellen, und ob sie die breite Masse der Gelegenheitsspieler damit ködern können. Denn Konsolenspiele lassen sich nicht durch einen Patch ausbessern, wenn mal etwas schief läuft oder manche Spieler sich über Bugs Vorteile verschaffen.

**Brad:** Wir arbeiten gerade an einer »Everquest«-Version für die PlayStation 2, und da stoßen wir auf jede Menge Schwierigkeiten: Wie können wir das Spiel im Nachhinein patchen oder wie unterhält man sich mit seinen Mitspielern ohne Tastatur? Ursprünglich wollten wir einfach das PC-Everquest auf die Konsole übertragen. Aber mittlerweile haben wir uns damit abgefun-



den, dass das Spiel zwar gleich heißen und in der gleichen Welt ablaufen, aber ein ganz anderes Spiel werden wird.

**Cliff:** Ich habe ernsthaft Probleme damit, vom PC auf die Konsole umzusatteln und Sonys Handlanger zu werden. Alles was ich mache, muss ich von Sony absegnen lassen. Es nervt mich unheimlich, dass ich für meine Sachen um deren Zustimmung betteln muss!

**Ken:** Im Entwickler-Vertrag steht: »Diese Vertragsbedingungen sind nicht verhandelbar.« Ich habe so etwas noch nie gesehen, aber das ist eben Sony. Was soll man da machen?

**Alex Garden:** Sich verbeugen und es mögen.

## Spiele, Gewalt und Zensur

**Cliff:** Ich finde, es ist ganz sicher nicht die Aufgabe des Staates, die Inhalte von Unterhaltungsmedien zu überwachen.

**Ken:** Wenn ich mir ansehe, was Senator Lieberman (US-Senator und Al Gores Kandidat für die Vize-Präsidentschaft, der sich den Kampf gegen Gewalt in Computerspielen aufs Banner geschrieben hat; Anm. d. Red.) gerade macht, und auch die ganze Sache mit den Altersfreigaben, dann macht mir das Angst. Ich sehe es schon kommen: am Ende müssen wir als Sündenböcke für die Filmindustrie herhalten. Wir werden die volle Breitseite abkriegen. Ein durchschnittliches amerikanisches Kind sieht im Fernsehen bis zum siebten Lebensjahr etwa 6000 Morde. Und uns will man weismachen, dass wir dafür verantwortlich sind, wenn Jugendliche gegenüber Gewalt abstumpfen, indem sie Titel wie »Quake« spielen, in denen man herumläuft und Dämonen erschießt. Das ist doch absurd!

**Ed:** Ich denke, das Problem an der Sache ist, dass wir uns vor der Verantwortung drücken. Wir sollten uns mehr Gedanken über Dinge wie Familie und Zuhause machen, denn dort haben all diese Übel ihren Ursprung. Dort fängt alles an. Ich wuchs zum Beispiel in einer wirklich üblen Gegend auf, aber ich hatte eine gute Familie.

**Alex:** Warum fällt eigentlich niemandem sonst auf, dass diese Amokläufe von Jugendlichen immer in Wellen auftreten. Vergangenes Frühjahr hatten wir drei oder vier davon auf einmal. Seither hatten wir nichts mehr in dieser Art. Sind die Menschen also inzwischen nicht mehr verrückt? Oder sind die Spiele etwa weniger gewalttätig geworden?

**Ed:** Ein grundlegendes Problem unserer Gesellschaft ist, dass wir stets jemandem die Schuld in die Schuhe zu schieben versuchen. Um hier den NRA-Slogan (die amerikanische Waffenlobby; Anm. d. Red.) zu bemühen: »Waffen töten keine Menschen. Menschen töten Menschen.« Ich könnte einen von euch mit dem Bleistift in meiner Hand umbringen, aber den Bleistift würde sicherlich keine Schuld treffen. Es wäre der Zorn oder Frust in mir drin, der dafür verantwortlich gemacht werden müsste.

**American:** Apropos Verantwortung: Als ich im Fernsehen die Nachricht

**»Ich denke eher wie ein Mann. Ich mache mein eigenes Ding, und dafür können mich einige Leute aus dieser Gemeinschaft leider nicht ausstehen.«**

**STEVIE CASE**

ÜBER »KLASSISCHE« ZOCKERINNEN



### STEVIE CASE

- **JOB:** Level-Designer bei Ion Storm
- **ALTER:** 24
- **VERDIENSTE:** Arbeitete an John Romeros schicksalsgeplagtem »Daikatana«, hat sich als Frau in klassischer Männerdomäne etabliert.
- **WISSENSWERTES:** Schließt derzeit Ihr Wirtschaftsstudium ab und ist dabei Hardcore-Spielerin geblieben.
- **DERZEITIGES PROJEKT:** Ein Geheimprojekt bei Ion Storm.
- **WERDEGANG:** Besiegte John Romero in einem Quake-Turnier.
- **FRÜHESTE COMPUTERSPIEL-ERINNERUNGEN:** »Ich erinnere mich noch daran, wie ich im Schulbus vor meinen Freunden prahlte, »Mario 2« durchgespielt zu haben.«
- **IHR ERSTES SPIEL:** »Lode Runner« auf dem Apple 2.



Beim optimieren des Spielspaßes an ihrem neuen Projekt "Papierball 3D".

über das »Columbine High School«-Massaker sah, dachte ich: »Das ist ja entsetzlich!« Der nächste Schnitt zeigte dann eine Spieleschachtel von »Doom«, und ich war völlig erschlagen. Während der nächsten Woche oder so wollte ich aufhören, Spiele zu machen. Aber eigentlich sind wir nicht mehr und nicht weniger für solche Dinge verantwortlich als jeder Filmregisseur oder Schauspieler.

**Brad:** Da kann ich eigentlich nur zustimmen, aber einfach mal zum Zwecke der Diskussion: Wir erschaffen diese Spiele, und die meisten Leute haben kein Problem damit, aber einige wenige schon. Man könnte sagen, das sei deren Problem. Aber wenn du einen Alkoholiker triffst und ihm ein Bier schenkst, wessen Fehler ist es denn dann genau, dass er ein Alkoholiker ist?

**Stevie:** Schlussendlich ist das Ganze eine Frage der Mündigkeit. Milliarden von Menschen bevölkern die Erde und wir schaffen Unterhaltung für sie. Wir sind nicht für einzelne durchgeknallte Bengel verantwortlich. Die Leute müssen die Verantwortung für ihre Handlungen schon selbst übernehmen. Grundsätzlich glaube ich, dass Altersfreigaben eine gute Idee sind. Problematisch wird die Sache erst, wenn man anfängt, Inhalte zu zensieren oder gänzlich zu verbieten. Freigaben hingegen sind gut, weil sie den Eltern die Entscheidung überlassen, was ihre Kinder spielen sollen und was nicht. Deren Aufgabe sollte das schließlich auch sein.

**Alex:** In Tat und Wahrheit unterliegt auch die Gesellschaft einer Art darwinistischer Evolution; sie muss selbst für ihr Überleben sorgen. Wir sind ein Teil von ihr, wie alle anderen auch, und ich glaube, es ist ein Fehler, auf uns zu zeigen und uns vorzuschreiben, was für Spiele wir machen dürfen und welche nicht. Es sollte da wirklich keine Regeln geben.

## Frauen und Computerspiele

**Stevie:** Ich glaube, ganz grundsätzlich kommt es darauf an, in was für einem gesellschaftlichen Umfeld wir aufwachsen. Ich hatte großartige Eltern, aber trotzdem wurde ich nicht dazu ermutigt, mich mit Computern und Technik zu beschäftigen. Das ist sehr schade, und ich denke, vielen Mädchen ergeht es genauso. Sie werden ordentlich erzogen und wenn sie Glück haben, schenken ihre Väter ihnen irgendwann ein Barbie-Computerspiel. Das ist ja schon mal was, aber es ist noch lange kein Hardcore-Spiel. Bei den meisten Mädchen reicht es leider nicht mal bis zum Barbie-Spiel. Einschüchterung ist ein anderer wichtiger Faktor. Ich glaube, ich habe mich nie von einem anderen Menschen einschüchtern lassen, aber als ich zum ersten Mal »Doom« oder »Quake« gesehen habe, war ich schon ein wenig schockiert. Es ist schwierig, den Zugang zu solchen Spielen zu finden, sie sind schwierig zu meistern, sie sind sehr gewalttätig. Es war nicht so, als hätte ich etwas dagegen einzuwenden gehabt – im Gegenteil. Trotzdem fühlte ich mich einfach etwas eingeschüchtert. Wahrscheinlich geht das auch anderen jungen Frauen so. Ich habe viele E-Mails von Mädchen erhalten, in welchen stand, dass sie von mir und anderen Frauen gehört hätten, die 3D-Shooter spielen. Irgendwann haben sie sich von ihren Freunden dazu überreden lassen, ein solches Spiel selbst auszuprobieren, und waren völlig begeistert. Ihr Problem war nur, diesen ersten Schritt zu machen, denn sobald sie etwas länger gespielt hatten, gefielen ihnen die Spiele genauso gut wie allen anderen.

**Cliff:** Durch nichts fühlt sich ein Kunde so leicht vergrault, wie wenn er sich beim Spielen dämlich vorkommt. Frauen lassen sich das nach meiner Erfahrung noch viel weniger gefallen als Männer. Ich will jetzt nicht pauschalisieren, aber Jungs versuchen bei komplexeren Spielen meistens, einen schwierigen Einstieg zu meistern, um an den Spielspaß dahinter zu kommen. Wenn sie verlieren, dann strengen sie sich beim nächsten Mal eben etwas mehr an. Ich bin davon überzeugt, dass es mehr Entwicklerinnen unter den Spieldesignern geben wird, sobald auch mehr Frauen Computerspiele toll finden. Schließlich haben wir hier alle mit der Spieleentwicklung angefangen, weil wir so gerne spielen.

**Ed:** Mir fällt auf, dass Frauen bei allen sozialen Angelegenheiten tendenziell erfolgreicher sind. Daran dürfte ihre Erziehung schuld sein. Wenn eine Frau von einem Spiel begeistert ist, bringt sie üblicherweise ihren ganzen Freundeskreis dazu, das Spiel ebenfalls zu spielen, macht es zum Gesprächsthema und lernt durch das Spiel auch neue Leute kennen.

**Alex:** Ich weiß, dass dies ein heikles Thema ist, aber ich glaube, dieses Phänomen ist nicht anerzogen, sondern genetisch bedingt und ein unveränderlicher Teil unserer Natur.

**Stevie:** Da bin ich aber ganz anderer Meinung.

**American:** Auch unser Sozialverhalten beruht doch eigentlich auf unseren Genen. Sie schreiben vor, dass wir zum Abbild der Gesellschaft und unserer ganzen Kultur werden.

**Stevie:** Ich kann euch zwar zustimmen, dass die genetischen Grundlagen einen gewissen



**»Es gibt garantiert keinen diabolischen Plan, unsere Kunden zu melken und zu verärgern.«**

BRAD MCQUAID
ZUR KRITIK AN EVERQUEST

### WORTE DER ALTEN GÖTTER

## WILL WRIGHT



**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**

WW: Ich würde auf Alex Garden tippen. Ich kenne den Mann zwar nicht persönlich, aber ich würde ihn aus zwei Gründen wählen: Erstens, weil ich »Homeworld« als absolut genial einstufe. Ich war speziell von seiner gelungenen Mischung aus eleganter Einfachheit und dem komplexen, belohnendem Spielprinzip beeindruckt.
Zweitens, weil sein neues Spiel »Sigma« einen vollkommen anderen Ansatz ans Strategie-Genre zu nehmen verspricht. Damit beweist Alex, dass von ihm mehr zu erwarten ist als eine lange Reihe von Fortsetzungen seines erfolgreichen Erstlings. Meine Hochachtung vor so viel Mut zum Risiko.

**PCP: Wenn Du ihm einen guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**

WW: Ich glaube nicht, dass Alex meinen Rat benötigt.

**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**

WW: An zwei verschiedenen Projekten. Das eine ist »Die Sims Online«, das andere noch streng geheim.

## CLIFF BLESZINSKI

- JOB: Producer/Designer bei Epic Games
- ALTER: 25
- VERDIENSTE: Chefdesigner bei »Unreal« und »Unreal Tournament«
- WISSENSWERTES: Er mag es, wenn man ihn CliffyB nennt (was seiner Umwelt Schwierigkeiten mit der Schreibweise seines Namens erspart).
- DERZEITIGES PROJEKT: Projektleiter bei »Unreal 2« und Berater bei »Rune«, anschließend wird er auf »The Next Epic Game« losgelassen. Auf letzteres angesprochen, meint Cliff: »Ich kann nicht allzu viel darüber verraten, aber fangt schon mal zu üben an – Ihr werdet nämlich in den Krieg ziehen!«
- WERDEGANG: Ich habe einige Adventures geschrieben und sie zu Tim Sweeney geschickt. Er mochte, was er sah, und der Rest ist Geschichte.
- INSPIRATIONSQUELLEN: Meine wunderschöne Frau Darcy, die mich während meiner gesamten Karriere unterstützt hat.
- SEIN ERSTES SPIEL: »Space Invaders«
- ÜBER UNREAL 2: Wenn man sich so durch die Level bewegt, kommt ein Gefühl auf, als ob man sich inmitten eines 100-Millionen-Dollar-Filmsets befindet.

**»Ich habe eine ungesunde Obsession mit meiner glücklichen Kindheit.«**

CLIFF BLESZINSKI

WORTE DER ALTEN GÖTTER

## WARREN SPECTOR



**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**

**WS:** Als wirklich vielversprechendes Talent möchte ich an dieser Stelle meinen Mitarbeiter Harvey Smith erwähnen. Er hat es geschafft, sich von der Spieletestabteilung bei Origin zum Chefdesigner von Multitudes unterbewertetem »Fireteam« hochzuarbeiten und erledigte denselben Job bei »Deus Ex« mit Bravour. Als Projektleiter von Deus Ex 2 hat er jetzt den logischen nächsten Schritt vollzogen. Ein weiteres Genie, das den Sprung in den Olymp schon längst geschafft hat, wäre Doug Church. Der Mann ist ein großartiger Programmierer, ein phantastischer Designer und zudem die geborene Führungspersönlichkeit.

**PCP: Wenn Du diesen beiden Grünschnäbeln einen guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**

**WS:** Mein bester Ratschlag ist leider etwas banal, dafür aber um so wahrer: lasst euch nicht von kommerziellen Überlegungen leiten. Macht die Spiele, die ihr selbst machen wollt, und schert euch nicht um die Folgen. Versucht, die Spiele so zugänglich wie irgendwie möglich zu machen, aber weicht dabei nicht von euren Idealen ab (Wenn ihr kein Manifest über die Designphilosophie eures Spieles niederschreiben könnt, dann könnt Ihr gleich aufgeben.).

**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**

**WS:** Derzeit bin ich hauptsächlich damit beschäftigt, vom Projektleiter zum Chef des Studios umzusatteln. Zwar war es eine wunderbare Sache, bei der Entwicklung von Deus Ex direkt mitzumischen, doch jetzt muss ich Ion Storms Niederlassung in Austin so vergrößern, dass wir mehrere Projekte gleichzeitig bearbeiten können.

WORTE DER ALTEN GÖTTER

## PETER MOLYNEUX



**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**

**PM:** Ich hatte auf der vergangenen E3 das Vergnügen, das Rednerpult mit Dave Perry von Shiny zu teilen. Was ich dabei von »Sacrifice« zu sehen bekam, lässt auf hochinteressante neue Impulse für das Genre hoffen. Auch Mucky Foots »Startopia« sieht ganz hervorragend aus. Was Alex Garden schließlich bei Relic zaubert, ist der interessanteste Ansatz zum Genre der so genannten »God Games«, den ich seit langem gesehen habe.

**PCP: Wenn Du ihm einen guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**

**PS:** Verliere niemals den Glauben an dein Spiel – es ist so einfach, zu vergessen, was einen am eigenen Spiel ursprünglich mal so begeistert. Ich spiele sehr gerne »Go«, und eine der goldenen Regeln bei diesem Spiel lautet, dass der Zug, den man sich als erstes überlegt hat, immer der richtige ist. Diese Regel gilt auch beim Spieldesign.

**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**

**PS:** Ich versuche, Black & White fertig zu stellen und dabei nicht den Glauben daran zu verlieren.

Einfluss besitzen, aber ich bin vollkommen überzeugt davon, dass uns unsere Erfahrungen weit stärker prägen.

**Brad:** Für mich macht es schon Sinn, dass wir ein Abbild unserer Gene sind, aber diese Vorstellung wird oft zu weit getrieben. Man läuft damit in Gefahr, zu pauschalisieren und so Vorurteile zu untermauern.

### Frauen in der Branche

**Stevie:** Das bringt mich auf eine interessante Tatsache in der 3D-Shooter-Szene. Ein Großteil der Frauen bleibt unter sich und sie spielen zusammen in ihren eigenen Clans. Kürzlich wurde sogar ein Entwicklungsstudio gegründet, bei dem ausschließlich Frauen arbeiten. Nur wenige Frauen weigern sich, in der Szene mitzumischen. Ich beispielsweise denke eigentlich eher wie ein Mann. Ich mache mein eigenes Ding, und dafür können mich einige Leute aus dieser Gemeinschaft leider nicht ausstehen. Aber ich glaube einfach nicht, dass es wirklich die Männer sind, die uns an unserer freien Entfaltung hindern. Vielmehr trägt daran eine Kombination aus unserem Gesellschaftssystem und einer Moral Schuld, die wir uns beide zumindest teilweise selbst auferlegt haben.

**Robin:** Meine Frau ist eine leidenschaftliche Quake-Spielerin. Ich habe sie auf einer LAN-Party getroffen, und sie kann mit der ganzen »Girl Gaming«-Szene ebenfalls überhaupt nichts anfangen. Ich habe das Gefühl, dass es da draußen eine ganze Menge Spielerinnen wie meine Frau gibt, die sich nicht so sehr als »SpielerINNEN« sehen, genauso wenig wie ich mich mit anderen Spielern speziell identifiziere, nur weil sie ebenfalls Männer sind.

**Ed:** Wahrscheinlich würde sich das Problem von ganz alleine lösen, wenn wir uns weniger damit befassen würden. Beim Sexismus ist das meiner Meinung nach ähnlich wie beim Rassismus: dieser bleibt nämlich nur deshalb fester Bestandteil unserer Gesellschaft, weil wir ständig darüber reden und uns dessen Kategorien ständig wieder ins Bewusstsein rufen. Ich glaube, wenn man etwas an die große Glocke hängt, erstickt man dessen Entwicklung. Ich könnte Frauen gar nicht daran hindern, sich frei zu entfalten. Meine Hoffnung ist es nur, dass die Leute auch in Zukunft gerne spielen, was ich mit Vorliebe zu entwickeln helfe.

**Stevie:** Ich glaube, das ist auch eine wichtige Motivation für Frauen, die versuchen, in die Branche einzusteigen. Wenn ich für einen Job vorspreche, hoffe ich einfach, dass mich niemand darauf anspricht, dass ich eine Frau bin. Ich möchte mich nicht darüber unterhalten. Ich möchte auch nicht, dass mein Gegenüber sich davon beeinflussen lässt. Ich möchte genau gleich wie jeder andere Bewerber behandelt werden. Ich lasse mich zwar so wie jetzt fotografieren, aber zur Arbeit lege ich nicht einmal Make-up auf. Ich trage Jeans, T-Shirt und einen Pferdeschwanz. Ich sehe mich einfach als Mitglied eines Teams, das an einem Computerspiel werkelt, und meine Mitarbeiter nehmen mich genauso wahr. Wenn man will, dass man von den anderen normal behandelt wird, darf man da nicht reinspazieren und allen unter die Nase reiben, dass man anders ist.

### Realismus und Technologie

**American:** Bei Alice haben wir uns viel Mühe mit realistischen Verhaltensweisen gegeben. Wir haben die Bewegungen und den Gang kleiner Mädchen nicht bloß mit Motion Capturing aufgezeichnet, sondern tatsächlich gefilmt, damit Alice bei allen möglichen Aktionen möglichst real wirkt. So spielt sie jetzt zwischendurch schon mal mit ihren Haaren oder dreht nervös ihren Kopf ein wenig hin und her.

**Robin:** Bei Motion Capturing sind wir auf das Problem gestoßen, dass man es kaum nutzen kann, um realistische Interaktionen mit dem Spieler darzustellen. Natürlich kann man einen Charakter wunderbar seine Waffe ziehen und schießen lassen. Viel schwieriger wird es aber dann, wenn er beispielsweise mit dem Spieler reden oder gar interagieren muss.

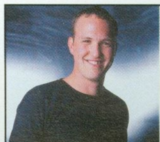
**Ed:** Ich denke, der nächste große Meilenstein in diesem Bereich wird der Fotorealismus sein. Eines der Spiele, die mich in letzter Zeit am meisten beeindruckt haben, ist »Virtua Tennis« auf der Dreamcast. Als ich das zum ersten Mal gesehen hatte, dachte ich, es liefe gerade eine Sportsendung. Ich konnte keinerlei Unterschiede feststellen, und das war verdammt noch mal genial. Absolut fotorealistisch.

**Stevie:** Das Problem dabei ist jedoch, dass Fotorealismus sehr hohe Erwartungen weckt. Wenn du sagst, es sei fotorealistisch, erwarten die Leute unglaublich viel davon, und du verwendest unverhältnismäßig viel Zeit darauf und verlierst den Spielspaß aus den Augen.

**Cliff:** Trotzdem, je näher man an fotorealistische Grafiken herankommt, desto mehr Leute interessieren sich für das Spiel. Mein Bruder kauft sich jetzt eine Dreamcast eigens wegen »NFL2K«, weil es so real aussieht. Fotorealismus bringt uns ein viel breiteres Publikum.

**Stevie:** Dafür brauchst du aber ein Budget, das für solche Grafiken und ein gutes Spiel dazu reicht.

**Ed:** Genau! Der Art, wie wir Spiele entwickeln, steht eine lang ersehnte Revolution bevor, nach der wir uns endlich nicht mehr um die technischen Möglichkeiten kümmern müssen, sondern uns voll dem Spieldesign widmen können. Heute fühlen wir uns oft so, als ob wir das Drehbuch zu einem Film den technischen Gegebenheit anpassen müssten. Und dabei besitzen wir nur eine Spielzeugkamera, welche gerade mal 15 Bilder pro Sekunde in schwarzweiß aufzeichnen kann.



**»Auch die Gesellschaft unterliegt einer Art darwinistischer Evolution; sie muss selbst für ihr Überleben sorgen.«**

ALEX GARDEN



## BRAD MCQUAID

- **JOB:** Producer bei Verant Interactive
- **ALTER:** 31
- **VERDIENSTE:** Producer/Designer bei »EverQuest«, der Antwort der PC-Branche auf harte Drogen.
- **WISSENSWERTES:** Online-Spiele werden nicht wieder vom Antlitz der Spielewelt verschwinden.
- **DERZEITIGES PROJEKT:** »Sovereign«, danach »Star Wars Online«
- **WERDEGANG:** »Ich habe 1989 zusammen mit einem College-Freund mit einem Shareware-Spiel angefangen. Wir hatten beide kein eigentliches Sozialleben, darum haben wir den ganzen Tag gearbeitet und die Nacht hindurch Spiele programmiert. Schließlich ist Sony 1996 auf uns aufmerksam geworden und hat uns angeheuert.«
- **INSPIRATIONSQUELLEN:** »Ich spielte in der High School »Ultima 2« auf einem Apple. Nach dem Betrachten der Endsequenz lehnte ich mich zurück und wusste genau, was ich später einmal machen wollte.«

**»Wir sollten die Leute ganz sachte an unsere Spiele heranführen und sie auf keinen Fall mit zu viel auf einmal überrumpeln.«**

**BRAD McQUAID**

**Alex:** Viele Titel wirken auch sehr einschüchternd, was Leute eigentlich am meisten davon abhält, Computerspiele zu spielen. Deshalb haben auch Konsolenspiele ein wesentlich breiteres Publikum. Außerdem ist die Hardware viel günstiger zu haben und es gibt auch nur ein einziges Steuergerät anstelle von drei verschiedenen mit insgesamt weit über hundert Tasten. Die Bedienung von Konsolen ist auch noch sehr einfach, so dass es jedermann auf Anhieb verstehen kann.
**Cliff:** Ähnliches gilt wohl auch für die Spiellänge. Tut mir schrecklich leid, aber ich will kein Spiel, an dem ich 30 Stunden sitze. Ihr werdet jetzt wahrscheinlich über mich herfallen, aber ich hätte viel lieber ein Spiel für 25 Dollar (etwa 50 Mark; Anm. d. Red.), das ich in zehn Stunden durch habe, wenn ich dabei jede Minute vollen Spielspaß und Spannung geboten bekomme.
**Ed:** Ich glaube nicht, dass die Spiellänge wirklich das Problem ist. Viel schlimmer finde ich Titel, bei denen ich vom Programm nicht ausreichend belohnt werde. Man sollte sich die Frage stellen, wie lange man spielen muss, bis das Spiel einem etwas zurückgibt. Ich will jetzt nicht rumnörgeln, aber schaut euch mal »Shogun – Total War« an. An sich ein großartiges Spiel, doch es dauert mindestens zwei Stunden, bis man darin erstmals das Gefühl erhält, etwas erreicht zu haben. Das sind zwei Stunden, die mir dafür einfach zu schade sind.
**Cliff:** Ein Spiel, das mich immer wieder erstaunt, ist »Solitair«. Jedes Mal, wenn ich mit dem Flugzeug unterwegs bin, sehe ich Leute mit 1000-Dollar-Laptops, die etwas spielen, was sie ebenso gut mit einer Packung Spielkarten für einen Dollar haben könnten.
**Alex:** Das liegt doch auf der Hand! Man kann bei Solitair sofort loslegen und muss nicht mal die Zeit zum Mischen aufwenden.
**Ed:** Ihr werdet das zwar nicht gerne hören, aber das hat nach meiner Einschätzung auch damit zu tun, dass es in Runden abläuft. Die meisten Leute spielen viel lieber nach ihrem eigenen Rhythmus, als dass sie sich von einem Computerspiel hetzen lassen.
**Brad:** Dabei sollten wir die Sache aber ja nicht zu sehr vereinfachen und den Spielern weniger zu tun geben.
**Ed:** Stattdessen müssen wir einfach besser werden.
**Brad:** Wir sollten die Leute ganz sachte an unsere Spiele heranführen, und sie auf keinen Fall mit zu viel auf einmal überrumpeln. Es geschieht sonst leicht, dass sich der Spieler unter einer Last von zu treffenden Entschei-



dungen erdrückt fühlt. Was mich bei bestimmten Rollenspielen abschreckt, ist, wenn ich bei ihnen erst nach langer Einarbeitungsphase richtig loslegen kann.

## Die Zukunft der Spiele

**Ed:** Die Zukunft dürfte intelligenten Interfaces gehören. In »Battle Realms« werden dem Spieler überall Tool-Tipps zur Verfügung stehen. Noch besser fände ich, wenn das Interface erkennen würde, dass der Spieler verwirrt ist, wenn er mit der Maus zum Beispiel mehrere Sekunden über einer Einheit verharrt. In diesem Augenblick müsste das Spiel ihm zur Hilfe eilen und den Tool-Tipp vielleicht in »Linksklick zum Aktivieren« umändern. Ich glaube, die heutigen Interfaces bieten in dieser Hinsicht noch enorm viel Spielraum zur Verbesserung.

**Alex:** Man darf dem Spieler aber auf keinen Fall Entscheidungen auf eine Weise abnehmen, die ihn in seiner Fähigkeit einschränkt, das Spiel nach eigenem Gutdünken zu spielen.

**Ed:** Da bin ich ganz deiner Meinung. Man darf dem Spieler ganz sicher nichts wegnehmen. Ich würde ihm nur etwas Zusätzliches geben.

**Ken:** So wie ich das aus meiner Erfahrung sehe, liegt ein Teil des Problems darin, dass PC-Spieler heutzutage einfach verwöhnt sind. Sie erwarten mittlerweile von jedem Spiel jede Menge Optionen. Doch wenn man ihnen erlaubt, mit der Abänderung von Regeln und Parametern das ganze Spieldesign über den Haufen zu werfen, verliert dieses an Bedeutung, weil jedermann sein eigenes macht.

**Cliff:** Ich bin mir nicht sicher, ob wir die Spieler zu sehr verwöhnen, aber die Leute waren begeistert, was sie bei »Unreal Tournament« alles einstellen konnten. Bei unserem nächsten Projekt möchte ich das jedoch stark einschränken. Wenn ich heutzutage nämlich Unreal Tournament online spielen möchte, habe ich große Schwierigkeiten, ein Standardspiel zu finden, weil fast jeder Server seine eigenen Einstellungen verwendet.

**Ken:** Ich glaube, wir beobachten da eine Art Computerspiele-Darwinismus. Bei »Freedom Force« achten wir besonders darauf, dass das Spiel leicht modifizierbar ist. Ich hoffe dabei fest darauf, dass das Spiel auf diese Weise immer weiter evolvieren wird.

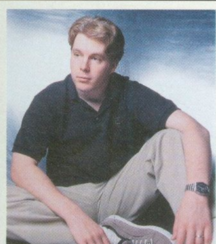
**American:** Das ist ein guter Vergleich. Bei Quake hatten wir keine Ahnung vom »Rocket Jump«, bis wir Spieler sahen, welche ihn anwendeten. Heutzutage kommen die Leute auf Ideen, die den Designern niemals eingefallen wären, und verwenden sie, als wären sie ein ganz gewöhnlicher Teil des Spiels.

**Stevie:** Quake hatte den Vorteil, dass es vom Prinzip her ziemlich simpel war. Man konnte kaum etwas daran verändern, ohne einen eigenen Mod herzustellen. So spielten eigentlich alle dasselbe Spiel. Heute ist das Angebot an Optionen und Mods allzu groß und unübersichtlich.

**Cliff:** Dafür kannst du das Spiel aber so einstellen, dass es für dich und die

»Da draussen gibt es eine ganze Menge Spielerinnen wie meine Frau, die sich nicht so sehr als "SpielerINNEN" sehen.«

ROBIN WALKER
ÜBER FRAUEN UND COMPUTERSPIELE



## ROBIN WALKER

- **JOB:** Spieldesigner bei Valve
- **ALTER:** 24
- **VERDIENSTE:** Erschuf »Team Fortress« als Hobby-Programmierer in seiner Freizeit.
- **WISSENSWERTES:** Ist ohne Fernsehen in Australien aufgewachsen.
- **DERZEITIGES PROJEKT:** »Team Fortress 2«, der heiß erwartete Teambasierte 3D-Shooter, der sich bei Valve in der Entwicklung befindet. Unter Verwendung einer selbst entwickelten Engine soll das Spiel das populäre »Half-Life«-Mod »Team Fortress Classic« weiterentwickeln. Eine komplett überholte Netzwerkprogrammierung wird auch auf langsamen Modems ungetrübten Online-Spielspaß erlauben.
- **WERDEGANG:** Entwickelte das Team-Fortress-Add-on zu Quake, das später von Valve als Classic-Variante für deren Half-Life lizenziert wurde.
- **WIE ER ZUM PROGRAMMIEREN KAM:** »Ich wuchs auf einer Art Farm auf, die nächsten Nachbarn lebten einige Kilometer weit weg. Es gab schlichtweg nicht anderes zu tun.«

Vorlieben deiner Mitspieler optimal passt.
**Ken:** Eigentlich möchte ich aber, dass meine Spiele exakt das von mir ausgedachte Konzept widerspiegeln.
**Cliff:** Irgendwann wird es mit Sicherheit möglich sein, den Inhalt unserer Phantasie direkt auf den Computer zu übertragen. Allerdings müssen wir uns dann wohl leider nach einem neuen Job umsehen, denn dann könnte ja jeder ...
**Alex:** Ganz im Gegenteil: In dem Moment wären wir unabkömmlich, während unsere Teams den Jobs verlieren würden!

## Einzelspieler gegen Mehrspieler

**Alex:** Beim Spieldesign lasse ich mich eigentlich von nichts beeinflussen, aber ich bin der Meinung, dass menschliche Kontrahenten die interessanteren Gegner sind. Ich habe noch nie eine Computerfigur gesehen, die mich mehr überzeugt hat als ein Gegenspieler aus Fleisch und Blut.
**Ken:** Das Spielerlebnis ist ganz anders, wenn Du online bist: kürzer, fokussierter und weniger storylastig als in Einzelspieler-Partien.
**Stevie:** Ja, genau. In einem Online-Spiel mit anderen Leuten wird die Leistung des Spielers gänzlich anders belohnt als in einem Einzelspieler-Spiel mit aufwändiger Story. »Grim Fandango« war eines der besten Spiele überhaupt, doch ich glaube nicht, dass ein ähnliches Spielerlebnis online funktionieren würde.
**Cliff:** Ich würde eigentlich gerne Spiele machen, welche sich mehr auf den Einzelspieler-Modus konzentrieren. Es gibt in diesem Bereich ja noch so viele Möglichkeiten. Allerdings glaube ich, dass die beiden Varianten einfach zwei vollkommen unterschiedliche Spielansätze präsentieren.
**Ed:** Bei Multiplayer-Titeln stellen wir den Spielern eigentlich nur ein Spielbrett zur Verfügung und lassen sie die Hintergrundgeschichte selbst erzählen. Aber es wird immer Leute geben, die sich gerne eine Geschichte erzählen lassen, und solche, die gerne eine erfinden und sie anschließend erzählen. Ich beispielsweise spiele kaum Mehrspieler-Spiele, da mir einfach die Story abgeht.

## Wirtschaftlicher Erfolg und Daikatana

**Alex:** Die Aussicht auf wirtschaftlichen Erfolg ist für mich kein Kriterium bei der Entscheidung, welche Art von Spielen ich entwickle. Hingegen beeinflusst sie meinen Qualitätsanspruch, denn es ist mir sonnenklar, dass der Erfolg einem nur winkt, wenn man seinen Kunden ein offenes Ohr schenkt und über seinen eigenen Schatten springen kann. Es reicht, ein einziges Mal faul zu sein, und schon hat man seinen Marktanteil für immer verloren. Bei »Homeworld« sind uns drei fatale Fehler unterlaufen: zum einen schafften wir nicht die rechtzeitige Auslieferung des Produkts und diese Verspätung hat sich nachhaltig negativ auf die Verkaufszahlen ausgewirkt. Unsere zweite Sünde war, dass wir uns zu wenig um die Fangemeinde gekümmert hatten. Wir hätten zum Beispiel mehr Erweiterungen ins Spiel einbauen müssen, etwa zur Unterstützung von Mods. Zum dritten hätten wir das Spiel

**»Ich denke, das Problem ist, dass wir uns vor der Verantwortung drücken.«**

ED DEL CASTILLO
ZU GEWALT IN COMPUTERSPIELEN



### ED DEL CASTILLO

- **JOB:** Gründer/Präsident von Liquid Entertainment
- **ALTER:** 31
- **VERDIENSTE:** Producer von »Command & Conquer« and »C&C 2: Alarmstufe Rot«
- **WISSENSWERTES:** War nicht für das enttäuschende »C&C 3: Operation Tiberium Sun« verantwortlich.
- **DERZEITIGES PROJEKT:** »Battle Realms«, ein auf japanisch getrimmtes Echtzeit-Strategiespiel, in dem vier Clans auf einer magischen Insel um die Vorherrschaft kämpfen.
- **WERDEGANG:** »Ich hab' eines Tages zufällig eine Gruppe Leute kennen gelernt, die sich um einen »Gauntlet«-Spielautomaten drängten. Als Ergebnis erhielt ich einen Job beim Kundendienst von Mindcraft.«
- **INSPIRATIONSQUELLEN:** »Das Erscheinen von Ultima 3 war für mich einer der entscheidenden Momente der Spielegeschichte.«
- **WIE ER DEM KUNDENDIENST ENTKAM:** Indem er in seiner Freizeit gratis Spielanleitungen schrieb.



WORTE DER ALTEN GÖTTER

## SID MEIER



**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**
**SM:** Es gibt heutzutage wirklich eine ganze Menge viel versprechender Spieldesigner in der Branche. Wenn ich einen davon speziell hervorheben müsste, würde meine Wahl wohl auf Chris Sawyer fallen. Chris hat schon eine ganze Reihe einzigartiger Spiele hervorgebracht, zuletzt das ausgezeichnete »Rollercoaster Tycoon«.
**PCP: Wenn Du ihm guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**
**SM:** Ich bewundere an Chris, dass er seine Arbeit ganz offensichtlich genießt – was man dem Produkt auch ansieht. Er richtet sich nicht nach der neuesten Mode in der Branche, sondern macht diejenigen Spiele, an die er glaubt.
**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**
**SM:** Im Moment arbeite ich an »Civ 3«, an einem neuen Dinosaurierspiel und an einigen andern Dingen. Zudem haben wir gerade unsere »Gettysburg/Antietam/South Mountain Civil War«-Spielesammlung veröffentlicht.

zugänglicher machen müssen. Unterdessen wüsste ich etwa zwei Dutzend kleine Veränderungen, welche den Einstieg zu Homeworld wesentlich vereinfachen würden. Jeden dieser drei Punkte hätten wir mit ein paar Monaten mehr Zeit verbessern können, aber wir waren uns ja so sicher, dass wir alles richtig gemacht hatten.
**Cliff:** Ich stelle immer mehr fest, wie wichtig gutes Marketing für ein Produkt ist. Mittlerweile empfinde ich es als Teil meines Jobs, aktiv mit diesen Leuten zusammenzuarbeiten, damit sie unsere Ideen wie Pläne verstehen und den Spielern da draußen weitervermitteln können.
**Stevie:** Ganz meine Meinung. Eine gute Beziehung zu den Marketingleuten ist von größter Wichtigkeit. »Daikatana« lieferte ein gutes Beispiel, wie schlechtes Marketing nicht nur ein Spiel, sondern gleich eine ganze Firma in den Abgrund reißen kann. Zwar hat man keineswegs vergessen, die Werbetrommel für das Spiel zu rühren, doch machten die Leute einfach, was ihnen gerade Spaß bereitete und cool erschien. Leider geriet die Kampagne komplett aus den Fugen und kostete uns viel teures Geld. Eigentlich hätte man die ganze Übung zur Halbzeit abbrechen und einen Neuanfang wagen müssen.

### Höhen und Tiefen des Starruhms

**American:** (Auf die Frage nach dem Titel seines neuen Spiels »American McGee's Alice«; Anm. d. Red.) Tatsächlich war das eine Marketingentscheidung, gegen die ich mich nach langem Widerstand erfolgreich zur Wehr setzen konnte. Das Spiel wird jetzt nur noch »Alice« heißen. Ich verstehe Electronic Arts' Argumente dafür, nämlich den Wiedererkennungswert meines ungewöhnlichen Namens zusammen mit einem ungewöhnlichen Spiel zu einer eigentlichen Marke zu entwickeln. »American McGee's« quasi als Qualitätsprädikat und Kategorisierung auf einmal, ähnlich wie »Sid Meier's«.
**Alex:** Ja, aber Sids Entwicklerteam hat damit

## RAY MUZYKA AND GREG ZESCHUK VON BIOWARE

- **ALTER:** Ray – 32, Greg – 31
- **VERDIENSTE:** Gemeinsame Gründer und Geschäftsführer von BioWare, den Entwicklern von »Baldur's Gate 1 & 2«, »MDK 2«, »Neverwinter Nights« und eines angekündigten »Star Wars«-Rollenspiels.
- **WISSENSWERTES:** Für Sie sind die beiden die Herren Doktor Muzyka und Zeschuk. Beide haben ihre Praxen als Hausärzte aufgegeben, um ihrer wahren Berufung, den Computerspielen, zu folgen.

**Leider war es Ray und Greg nicht möglich, die lange Reise von Kanada zu unserem Treffen zu unternehmen. Da wir die beiden auf Grund ihrer Leistungen unmöglich aus unserer Liste der neuen Spielegötter entfernen konnten, haben wir sie die zentralen Fragen unserer Diskussion am runden Tisch schriftlich beantworten lassen.**

**PC Player: Was waren Eure wichtigsten Inspirationsquellen?**
**Ray:** In der Frühzeit der Computerspiele (frühe 80er) gab es auf dem Apple II eine ganze Menge Spiele von visionären Spieldesignern, darunter Bill Budge, Scott Adams, Robert Woodhead, Andrew Greenberg und Richard Garriott. Diese Männer, zusammen mit den anderen großartigen Spielen, die ich als Kind gespielt habe, haben mir immer als Inspirationsquellen gedient.
**Greg:** Auch für mich waren die Apple-II-Klassiker eine wunderbare Inspiration. Ich müsste noch Silas S. Warner als Schöpfer des ursprünglichen »Castle Wolfenstein«, zu Rays Liste hinzufügen, sowie Warren Spector, der nicht damit aufhört, uns mit genialen Spielen zu schockieren.

**PCP: Wie seid Ihr überhaupt bei Computerspielen gelandet?**
**Ray:** Mein wahrscheinlich erstes Spiel überhaupt war »Wizardry 1«. Ein anderes Spiel, das bei mir einen tiefen Eindruck hinterlassen hat, war »Doom«. Ich konnte damals meinen Augen nicht trauen, dass es sich bei den Grafiken wirklich um Echtzeit-3D-Grafiken handeln könnte. Als mich die Imps auf der Treppe des allerersten Raumes angriffen, fiel ich vor Schreck von meinem Stuhl.
**Greg:** Mein ungebändigter Forscherdrang ist wohl Schuld an meiner chronischen Computerspielsucht. Ich kann mir nichts schöneres vorstellen, als mich mit einem guten Spiel (insbesondere einem Rollenspiel) an meinen PC zu setzen und vollkommen einzutauchen.

**PCP: Ihr wart mal praktizierende Ärzte; kommt das bei Eurer jetzigen Arbeit noch zur Geltung?**
**Ray:** Ein guter Arzt benötigt vor allem einen gesunden Menschenverstand und ein gewisses Maß an Konsequenz. Patienten mögen es nicht besonders, wenn man sie nur zur Hälfte heilt, genauso wie Computerspieler keine halbfertigen (oder verbuggten) Programme mögen. Daher versuchen wir sicherzugehen, dass all unsere Produkte auf Herz und Nieren geprüft sind und vor allem vor Spielspaß strotzen.
**Greg:** Eine der besten Eigenschaften eines Arztes ist Verantwortungsbewusstsein – eine praktische Fähigkeit, egal ob man eine Firma leitet oder ein Computerspiel kreiert. Niemals darf man ruhen und nie zufrieden sein, aber es gibt auch kein schöneres Gefühl, als eine Herausforderung erfolgreich zu meistern.

**PCP: Wie kommt man am besten zu einem Job in der Spielebranche?**
**Ray:** Es hilft sicherlich, ein absoluter Spielefreak zu sein. Sowohl Greg als auch ich spielen heute noch täglich Computerspiele. Ein gesunder Menschenverstand und eine Wertschätzung Deiner Mitarbeiter sind ebenfalls sehr wichtig.

**»Warren Spector hört einfach nicht auf damit, uns mit genialen Spielen zu schockieren.«**

**Greg:** Besorgt euch gute Ellenbogenschoner. Wie in jeder anderen Branche führt meist nur Stunde um Überstunde konzentrierter Arbeit zum Erfolg.

**PCP: Was ist die beste Idee, die Euch in letzter Zeit in einem Spiel aufgefallen ist.**
**Ray:** Im Moment verschönere ich mir meine Zeit gerade mit »Deus Ex«. Es erinnert mich stark an meine absoluten Lieblingsspiele »System Shock« und »Ultima Underworld«. Zwar waren beide ziemlich komplex, doch es gelang ihnen trotzdem, den Spieler vollkommen in ihren Bann zu ziehen.
**Greg:** Besonders beeindruckt war ich von den beiden Spielen der »Dark Project«-Serie. Sie haben das 3D-Shooter-Genre revolutioniert, indem sie dem Spieler eine unglaublich intensive Erfahrung boten, welche zugleich recht kopflastig und mysteriös war.

**PCP: Gibt es irgend etwas, was Eure Fans über Euch wissen sollten?**
**Ray:** Hmm, was wohl kaum jemand weiß, ist, dass ich derzeit wegen meinem MBA in einem Studentenheim unterkomme.
**Greg:** Ich habe eine besondere Abneigung gegen lange Hosen. Aber wenn man in Edmonton lebt und als Mann keine langen Hosen mag, hat man leider spätestens im Winter ein kleines Problem...




Neverwinter Nights wird aus einzelnen Spielmodulen aufgebaut sein.

keine Probleme, schließlich hat er bisher Hits am Fließband geliefert.
**American:** Genau! Mein Team hingegen konnte die Entscheidung nicht wirklich respektieren. Wer zum Teufel war ich denn schon, um meinen Namen auf der Schachtel ihres Spiels erscheinen zu lassen. Ich war mir dessen bewusst und stellte klar, dass der Name definitiv nicht auf der Schachtel auftauchen wird. Zwar sehe ich die Idee dahinter wohl ein, aber ich glaube nicht, dass ich mir diese Ehrung schon verdient hätte.

(Scheinbar haben sich Electronic Arts' Marketingüberlegungen schlussendlich doch durchsetzen können, denn Americans Name wird definitiv im Titel des Spiels erwähnt werden; Anm. d. Red.)
**Stevie:** Für die Marketingleute sind solche Dinge sehr wichtig. Auch bei Daikatana waren sie überzeugt, es würde sich mit John Romeros Namen im Titel besser verkaufen. Die Leute kennen seinen Namen und assoziieren ihn mit erfolgreichen und beliebten Spielen. John wehrte sich nicht dagegen, aber ich bezweifle, dass er von der Idee begeistert war. Leider zeichnete sich schon bald ab, dass dem Team die Sache nicht behagte, und der Titel sorgte sicherlich für eine gereiztere Atmosphäre.
**Alex:** Ich muss auch höllisch aufpassen, weil mir die Presse viel Aufmerksamkeit schenkt und mich schon mal zum Superstar erhebt, wenn ich unsere Spiele vorstelle. Deshalb möchte ich klipp und klar feststellen, dass es kein »Alex Garden's Homeworld« gibt. Insgesamt haben etwa hundert Leute an dem Titel gearbeitet und jeder einzelne von ihnen war zumindest teilweise für dessen Erfolg verantwortlich.
**Brad:** Es wäre schön, wenn man die Spiele irgendwie in einen Zusammenhang mit ihren Entwicklerteams setzen würde. Wir sind weit gekommen, seit Richard Garriott »Ultima 1« ganz alleine programmiert hat. Wir sind vollkommen auf unsere Teams angewiesen, und jeder darin erledigt seinen unverzichtbaren Anteil am Ganzen.
**Cliff:** Wenn ich manchmal mit den Jungs aus meinem Team zusammen rumhänge, werde ich schon mal spaßeshalber als »Pressehure« bezeichnet. Wenn ich die Leute dann aber im Vertrauen frage, ob sie gerne selbst mehr Interviews geben würden, sagen die meisten: »Nein, nein, das geht schon in Ordnung, mach du das ruhig auch weiterhin.« Viele Leute haben scheinbar Angst, dass sie verfolgt und ermordet würden, sobald sie in der Presse erwähnt werden.
**Alex:** Ich glaube eher, dass die Leute zwar selbst nicht im Rampenlicht stehen wollen, dafür aber nicht auf die Anerkennung für ihre Leistung verzichten möchten.
**Ken:** Nehmt Ihr euch eigentlich viel Zeit während eurer Arbeit, um E-Mails von Fans zu bearbeiten, welche euch nicht nur als Spieldesigner, sondern auch als Menschen kennenlernen möchten?
**Cliff:** Ab und zu schon. Allerdings entartet das ziemlich bald zur Wiederholungsübung.
**Alex:** Mir graut's davor. Ich fühle mich aber irgendwie dazu verpflichtet, den Leuten zu antworten, schließlich war ich auch mal einer von ihnen, und ich kriege immer ein schlechtes Gewissen, wenn ich's nicht tue.
**Ed:** Mein Problem damit ist, dass einige ganz hartgesottene Fans glauben, dass ich nur auf ihr nächstes E-Mail warte. Manchmal bekomme ich von einem einzigen Fan fünf Nachrichten an einem Tag.
**Ken:** Seit mich ein 14-Jähriger einmal mitten in der Nacht aus dem Bett geklingelt hat, unterbinde ich solche Kontakte.
**Alex:** Meine Privatnummer war mal versehentlich eine Woche lang in einer Liste eingetragen. Das war eine ... interessante Erfahrung.
**Ed:** Wir arbeiten ja an einem Echtzeit-Strategiespiel, und in einem E-Mail wollte jemand, dass wir die Versklavung gegnerischer Einheiten ins Spiel einbauen. Ich versuchte, den Leuten nicht nur die politischen Untiefen eines solchen Features zu erklären, sondern auch die zusätzliche Zeit, die dessen Implementierung in Anspruch nehmen würde. Aber trotz aller Erklärungsversuche gaben die Leute nicht auf. Ich habe überhaupt nichts gegen interessante Vorschläge einzuwenden. Aber wenn ich mir die Zeit nehme, diese ehrlich und respektvoll zu beantworten, dann erwarte ich ebenfalls ein gewisses Maß an Respekt für meine Meinung.
**Cliff:** Aus diesem Grund erhöht sich mein Respekt gegenüber einem Mitarbeiter extrem, wenn er zusammen mit dem Rest des Teams ein Projekt bis zum Ende gesehen hat. Denn erst dann weißt du wirklich, was es braucht, um ein Spiel herauszubringen, das Spiel zu spielen, bis dir die Augen auszufallen drohen und du so fertig bist, dass du nichts in der Welt weniger sehen möchtest als dein Spiel.
**Ed:** Trotzdem muss ich zugeben, ich genieße es, Fans zu haben. Ich freue mich immer noch über jede neue Fansite zu meinem Spiel.
**Alex:** Wir hatten da zwei französische Kids, die waren die totalen Fans, und sie versuchten ständig, uns ihre Ideen für unser Spiel aufzuschwatzen. Sie wollten ständig, dass wir irgendwelche überkomplizierten Features einbauen, so dass wir irgendwann einfach aufhörten, ihre E-Mails zu beantworten. Dann haben sie eben angefangen, uns Einschreibebriefe zu schicken ...
**Ed:** Mach keine Witze! Eingeschriebene Briefe, so was!
**Alex:** Nein, ehrlich, es war genauso. Und dann, in der Woche, als meine Privatnummer eingetragen war, erhielt ich einen Anruf von einem der beiden um halb vier Uhr morgens: »Kannst du mir helfen? Ich stecke in Level 8 fest.«
**American:** Das kenn ich! Mich weckten sie wegen »Doom 2« morgens um drei, um vier oder sechs. »Hi, ich komme im sechsten Level nicht ...« – Klack!
**Stevie:** Bei Daikatana schrieben Fans E-Mails mit einzelnen, kurzen Fragen, welche man gut zwischendurch mal schnell beantworten konnte. Doch gleich darauf veröffentlichten die Leute deine Antworten in den Foren. Ich meine, diese E-Mails sind doch eigentlich privat. So kommt man irgendwann an den Punkt, wo man keine Frage mehr mit einem guten Gefühl beantworten kann.
**Brad:** Oder aber man beantwortet sie alle ganz allgemein, weil man nicht weiß, wozu deine Antworten verwendet werden.
**Alex:** Wer hier fühlt sich denn jetzt gerade ganz wohl, wenn wir hier über unsere Beziehungen zu unseren Fans reden? Immerhin wird das alles aufgezeichnet. Irgendwie liebt man die Leute ja, schließlich sind sie der Grund, dass wir das tun können, was wir tun. Aber irgendwie haben wir doch auch Angst vor ihnen.
**Ken:** Je mehr man durch seine Bekanntheit

**»Je mehr man durch seine Bekanntheit zur öffentlichen Person wird, desto weniger natürlich darf man sich verhalten.«**
KEN LEVINE

**»Dass ich heute hier bin und tun darf, was ich tue, erscheint mir fast wie Hexerei.«**
AMERICAN MCGEE

WORTE DER ALTEN GÖTTER

## GABE NEWELL



**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**
**GN:** Minh Le ist ein unglaublich talentierter Entwickler, der bisher kaum ins Rampenlicht getreten ist, weil er nicht für eine traditionelle Spielefirma arbeitet. Minh alias Gooseman, wie man ihn online kennt, hat mitgeholfen »Counter-Strike« zu entwickeln, ein Mod zu »Half-Life«, das derzeit von mehr Leuten gespielt wird als »Unreal Tournament« und id Softwares jüngstes Spiel zusammen.
**PCP: Wenn Du ihm einen guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**
**GN:** Konzentriere dich auf das Wesentliche, stell' Dein Team sorgfältig zusammen und lerne genügend über den wirtschaftlichen Aspekt der Sache, damit man dich nicht über den Tisch ziehen kann.
**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**
**GN:** Ach, an diesem und jenem. Wir sind hier ständig mit irgendwas beschäftigt.

zur öffentlichen Person wird, desto weniger natürlich darf man sich verhalten. Denn wir wissen, dass alles, was wir sagen, einer breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, und wir wollen weder unsere Kollegen, noch unsere Geschäftspartner, Fans oder sonst irgend jemanden beleidigen.
**Alex:** Doch, und ob wir das wollen! Ich fange gleich mal an: American hat so merkwürdige Haare.

## Was wollt Ihr Eure Fans wissen lassen?

**Cliff:** Ich habe eine ungesunde Obsession mit meiner glücklichen Kindheit. Ich versuche in meinen Spielen die Magie wiederherzustellen, welche ich als Kind beim Spielen erlebt habe, die ganze Faszination an Entdeckungen, Aufregungen und Möglichkeiten. Ich versuche, das wiederzufinden, weil man als Erwachsener abgestumpft ist, und werde nicht aufgeben, bis ich es erreicht habe.
**Brad:** Wir haben einiges an Kritik zur Spielbalance von »Everquest« zu hören bekommen. Darunter war die Anschuldigung, Verant würde versuchen, die Leute zu längerem Spielen zu zwingen, sich nicht aber um die einzelnen Spieler zu kümmern. Natürlich versuchen wir, Geld zu verdienen, schließlich müssen wir von etwas leben. Trotzdem sind mein Team und ich sehr besorgt um unsere Schöpfung. Wenn wir wichtige Entscheidungen treffen müssen, fällt uns das immer schwer, denn damit verärgern wir einen Teil unserer Spieler zum Wohle der Mehrheit. Und es gibt garantiert keinen diabolischen Plan, unsere Kunden zu melken und zu verärgern.
**Alex:** In meiner Jugend hatte ich einige Probleme und die Leute in meiner Umgebung konnten mich nicht sehr gut unterstützen. Ich hatte Glück und wählte gute Vorbilder. Heute halte ich oft Vorträge in High Schools und sehe da immer diese drei Kids in der hintersten Reihe, die hässlichen, die dummen oder die dicken. In Wirklichkeit sind das meistens die intelligentesten und talentiertesten Menschen im Raum. Sie kommen mit ihren Mitschülern nicht zurecht, weil sie anders sind. Es freut mich jedes Mal, wenn ich plötzlich sehe, wie ihre Augen aufleuchten, wenn ihnen klar wird, dass sie ein Teil dieser Welt sind und alles erreichen können, was sie wollen. Ich möchte den Leuten sagen, dass sie nie vergessen dürfen, dass alles erreicht werden kann, was sich ihre Phantasie zu ersinnen vermag.
**Ed:** Ich möchte aber auch zur Mäßigung mahnen. Ich kenne Leute, welche so von Spielen oder vom Internet besessen sind, dass sie wichtige Teile ihres Lebens verpassen. Irgendwie damit verbunden ist die Weisheit, dass jede Handlung jemanden anderen betrifft, woran man immer denken sollte. Ihr solltet wissen, dass ihr der Stein im Teich seid und Wellen erzeugt. Übernehmt die Verantwortung für eure Handlungen und versucht zu verstehen, wie sie andere Menschen verletzen oder beeinflussen. Zu guter Letzt: Ihr habt mehr Macht als ihr glaubt. Sorgt euch um eure Nächsten, manchmal sogar mehr als um euch selbst.
**Ken:** Ab einem gewissen Alter fällt uns allen auf, dass Menschen alles, was sie tun, aus einem bestimmten Grund erledigen. Je mehr man lernt, die Leute zu verstehen, desto besser versteht man auch ihre Motivationen und desto eher könnt ihr abschätzen, was sie als nächstes tun werden. Das wird euch im Geschäft helfen und auch im tagtäglichen Leben.
**Stevie:** Das größte aller Missverständnisse zu meiner Person ist die Annahme, ich wäre keine echte Spielerin. Ich will unbedingt, dass die Leute wissen, dass ich in dieser Branche arbeite, weil ich Computerspiele über alles liebe. Ich möchte Spiele designen und die besten Spiele überhaupt machen, und ich werde alles tun, um das zu erreichen. Ich denke in vielerlei Hinsicht wie ein Mann, und das provoziert Leute, die mich nicht kennen, oft zu einer negativen Einschätzung meiner Person. Diese Leute sollten endlich begreifen, dass ich nur Gutes im Schilde führe. Ich liebe das, was ich mache und möchte es so gut wie möglich erledigen. Deshalb hoffe ich, dass man mir die Möglichkeit lässt, wirklich ein Teil dieser Industrie zu werden, anstatt bloß dieses eine Mädchen in der Branche. Ich möchte nämlich auf keinen Fall die Quotenfrau spielen.
**American:** Alles geschieht aus einem bestimmten Grund. Dass ich heute hier bin und tun darf, was ich tue, erscheint mir fast wie Hexerei, denn dafür bedurfte es jeder Menge Zufälle und glücklicher Begebenheiten. Aber irgendwie ist eben alles auf der Welt miteinander verknüpft, so dass wir wirklich aufpassen müssen, was wir tun und sagen und wie wir uns anderen Menschen gegenüber verhalten.
**Ed:** Ganz persönlich möchte ich erwähnen, dass ich es voll prima gefunden habe, euch hier an diesem Tisch kennengelernt zu haben. Anscheinend verbringe ich viel zu viel Zeit mit meinem Kopf im Sand, dass ich noch keinen von euch zuvor getroffen habe. Ich denke, jetzt könnte ich euch zumindest mal was per E-Mail fragen, ohne dass Ihr denkt: »Hmm, Ed, wer ist dieser Typ denn bloß?«
**(PC Gamer/luc)**



**»Ich möchte umbedingt, dass die Leute wissen, dass ich in dieser Branche arbeite, weil ich Computerspiele über alles liebe.«**

**STEVIE CASE**

WORTE DER ALTEN GÖTTER

### CHRIS ROBERTS



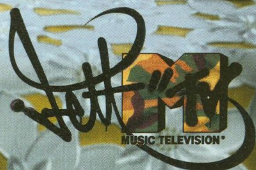
**PC Player: Welchem talentierten jungen Spieldesigner würdest Du am ehesten zutrauen, den Sprung in den Spiele-Olymp zu schaffen?**
**CR:** Dieser Kerl namens Sid Meier scheint mir das Zeug zu einem guten Spieldesigner zu haben. Nein, ernsthaft, ich war letztes Jahr äußerst beeindruckt von »Homeworld«. Ich denke, Alex Garden hat wirklich das Potenzial zum zukünftigen Spielegott.
**PCP: Wenn Du ihm einen guten Rat geben könntest, wie würde er lauten?**
**CR:** Es beeindruckt Mitglieder des anderen Geschlechts immer noch nicht, wenn du ein Spielegott bist. Ganz im Ernst, glaub bloß nicht an deinen eigenen Hype. Bleibe bei dem, was du am besten kannst und mache die Spiele, die du selbst gerne spielen würdest. Nutze deinen Erfolg, um dir von den Herstellern für das nächste Spiel ein großzügigeres Budget auszubedingen. Verbessere die Grafik oder den Sound, nutze das Geld, um dein Spiel zu einer schöneren Erfahrung zu machen. Sei nie zufrieden, sondern strebe immerzu nach Verbesserungen.
**PCP: Woran arbeitest Du derzeit?**
**CR:** Dieselbe Antwort wie letztes Jahr. Und vorletztes Jahr. Und das Jahr vor dem ... »Freelancer«.

ZEUGEN EINES DENKWÜRDIGEN TREFFENS




Foto: Daniel Josefsohn
Mi. + Fr. 22.00–23.00 Uhr www.mtvhome.de/fett

**Fett by Stieber Twins**



# KRIEG UND FRIEDEN

**Novalogic ist wohl hauptsächlich für Spiele kriegerischen Inhalts bekannt. Doch neben den bekannten »Comanche«- und »Delta Force«-Reihen haben die Kalifornier noch mehr zu bieten.**





Die CD-ROM-Version von »Wolfpack« glänzte fünf Jahre später mit Render-Zwischensequenzen.

» Für jedes Spiel wird ein Spezialist aufgeboten. «

**Vor 15 Jahren fing es an: Programmierer John Garcia machte sich selbstständig und gründete seine eigene Firma. Heute ist Novalogic ein Synonym für leicht verdauliche Simulationskost, aber auch andere Produkte sind in Planung.**

Das Firmengebäude findet man heute in Calabas, in Süd-Kalifornien. Im Norden von Los Angeles gelegen, ist es nicht allzu weit bis zum Strand – da hätten es die über 100 Angestellten sicherlich schlechter treffen können.

### Die Anfänge

Zu Beginn der 80er Jahre arbeitete beim kalifornischen Hersteller DataSoft ein Spieledesigner, der schließlich zum Vizepräsident berufen wurde. John Garcia setzte beispielsweise **Zaxxon** für den Apple 2 um. Als er die Firma verließ, war er an der Produktion von über 40 Spielen beteiligt und hatte 22 Programmierer unter sich.

1985 gründete er die Firma Novalogic, die sich zunächst auf die Umsetzung von Spielhallen-Titeln für Heimcomputer und Konsolen spezialisierte. Darunter fallen etwa **Arkanoid** und dessen Nachfolger für PC und Apple 2 im Herbst 1988, **Bubble Bobble**, **The Rocketeer** für das Super Nintendo, **Crystal Quest** für den GameBoy oder **Jigsaw** für das Philips CD-i. Auch für Sega war Novalogic tätig, die Konvertierungen von **Iron Hammer** für das Sega Mega Drive und **Black Fire** für die Sega-Saturn-Konsole geht auf das Konto dieser Firma.

1989 folgte das erste selbstentwickelte Spiel namens **Wolfpack**. Hier war schon die militärische Ausrichtung der Designer erkennbar, denn Sie kommandierten eine Staffel U-Boote oder versuchten als Kapitän eines Zerstörers nämliche zu versenken. 1994 folgte eine CD-ROM-Version, die jedoch lediglich einige zusätzliche Render-Animationen zu bieten hatte.

### Indianer an die Front!

Der große Wurf gelang den Novalogikern allerdings erst 1992. Mit **Comanche: Operation White Lightning** zeigten sie, was zu dieser Zeit mit Voxel-Grafik alles möglich war. Zwar brauchten die Spieler einen für damalige Verhältnisse fixen Rechner (wie übrigens für alle folgenden Voxeleien), doch dafür wurden sie mit ungewöhnlich detaillierter Optik verwöhnt. Wie in allen kommenden Produkten konzentrierten sich die Macher mehr auf das Action-Element als auf den Realismus. Übrigens: In den USA hieß das Spiel »Comanche: Maximum Overkill«, aber dieser Titel war dem deutschen Vertrieb wohl zu martialisch. Zwei Missions-Disketten folgten, ebenso eine CD-ROM-Version, die alle Inhalte mit zehn zusätzlichen Einsätzen und einem Mini-Intro aufwertete.

Diesen Erfolg versuchten die Programmierer 1994 mit **Armored Fist** zu wiederholen, was ihnen jedoch nicht gelang. Da die Objekte sich nun direkt am Boden befanden, fiel die mittlerweile recht grobe Auflösung noch stärker ins Gewicht. Also blieben die Designer mit **Werewolf vs Comanche 2.0** auf bekanntem Terrain, doch durften PC-Piloten erstmals in einem Novalogic-Spiel gegeneinander antreten.

Auch der erste Versuch einer Flugsimulation 1996 ging daneben: **F-22 Lightning 2** hatte zu wenig Elemente einer Simulation und zu geringes Potenzial für ein gutes Actionspiel.

### Fragen Sie doch jemand, der sich mit so was auskennt!

Für ihr nächstes Spiel besorgten sich die Mannen um Garcia dann professionelle Unterstützung beim Hersteller der militärischen Hardware: Das bis dato beste Action-Hubschrauber-Spiel **Comanche 3** wurde 1997 mit großem Aufwand der Presse gezeigt, inklusive einer Besichtigung der Boeing/Sikorsky-Werke. Ein Jahr später →




Auch in frühen Jahren der Firmengeschichte kamen schon Science-Fiction-Spiele wie »Ultrabots« heraus.

## INTERVIEW MIT WES ECKHART

**Wes Eckhart, seines Zeichens Produzent von »Delta Force: Land Warrior«, beantwortete uns einige Fragen zu den technologischen Aspekten von Delta Force: Land Warrior. Ein ausführliches Preview finden Sie übrigens auf Seite 42.**

**PC Player: Was sollen wir uns unter den neuen Storyelementen in Land Warrior vorstellen?**
Wes Eckhart: Im Spiel kommen alle Sorten Operationen vor, die man von den Special Forces erwarten würde: Geiselbefreiung, Spionageaufträge, das Besorgen von Dokumenten und Materialien oder die Zerstörung gegnerischer Einrichtungen. Wie in den Vorgängern steuerst Du ein Team der US Special Forces – die Delta Force. Bei den Missionen musst Du Dich auf die unterschiedlichen Fähigkeiten der zur Wahl stehenden, fünf Charaktere verlassen.

**PCP: Welche technologischen Verbesserungen habt Ihr eingebaut? Wie habt Ihr Voxelspace mit 3D-Beschleunigung kombiniert?**
Wes: Die neue Engine benutzt 3D-Beschleuniger – das ist die hauptsächliche Verbesserung. Anders als in den beiden Vorgängern sind wir nun in der Lage, 3D-Karten genauso zum Zeichnen des Voxel-Terrains wie für die Polygon-Objekte wie Fahrzeuge und Gebäude zu benutzen. Das bedeutet, wir haben höhere Auflösungen und schönere Umgebungen, kombiniert mit den großen Sichtweiten und den lustigen Scharfschützen-Gefechten, die bereits in den beiden ersten Delta-Force-Teilen für Furore gesorgt haben.
Land Warrior wird zwingend eine 3D-Karte benötigen, wenigstens eine Voodoo 2. Und weil wir uns jetzt ja nicht mehr um einen Software-Modus kümmern müssen, gibt es jetzt viel größere, komplexere Innenräume. Natürlich liegt die Hauptbetonung immer noch auf Gefechten in großen Außenarealen, aber lass' Dich überraschen, was wir jetzt im Indoor-Bereich anstellen.

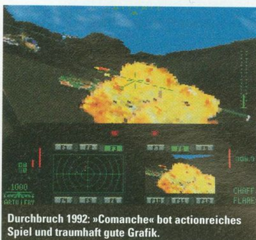
**» Land Warrior benötigt zwingend eine 3D-Karte.«**

**PCP: Warum gibt es kein hohes Gras mehr?**
Wes: Durch die Einführung der neuen Hybrid-Engine konnten wir diesen Aspekt nicht mehr einbauen. Das Feedback der Spieler lief darauf hinaus, dass sie mehr Innen-Gefechte haben, aber nicht auf die langen Sichtweiten verzichten wollten. Das konnten wir in Delta Force 1 und 2 nicht einbauen, haben es jetzt jeoch in Land Warrior. Leider mussten wir aber dafür das hohe Gras in die Wüste schicken.

**» Leider mussten wir das hohe Gras aus Delta Force 2 in die Wüste schicken.«**


Der Start einer neuen erfolgreichen Serie: »Delta Force« war der erste 3D-Shooter der Kalifornier.


So klappt's auch bei den gepanzerten Kollegen: »Armored Fist 2«.


Durchbruch 1992: »Comanche« bot actionreiches Spiel und traumhaft gute Grafik.

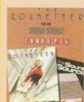
→ folgte **Comanche Gold**. Basierend auf der gleichen Engine, bot die Gold-Version rund doppelt so viele Missionen und endlich Windows-95-Unterstützung.

Auch für **F-22 Raptor** arbeitete Novalogic mit dem Hersteller des Original-Jets zusammen, in diesem Fall Lockheed/Martin. Der Titel geriet dann auch viel besser als sein Vorgänger, denn die Einsätze waren deutlich spannender. Aber auch wenn Lockheed-Chefpilot Dave Ferguson die Echtheit des Flugmodells bestätigte, war Raptor doch »nur« ein Actionspiel. Die erworbene Lockheed-Lizenz trieb interessante Blüten: Novalogic erstritt vor Gericht, dass der Name »Raptor« aus der fast zur gleichen Zeit herausgekommenen Simulation »iF-22« von Interactive Magic gestrichen werden musste.

Erstmals wurde hier der Online-Spielservice **Novaworld** (www.novaworld.net) unterstützt, wo nicht nur normale Mehrspieler-Partien über das Netz ausgetragen werden, sondern auch spezielle Spiel-Modi für weit mehr


Die erste Eigenentwicklung »Wolfpack« beschäftigte sich 1989 mit dem U-Boot-Krieg im Atlantik.

## DIE WICHTIGSTEN NOVALOGIC-TITEL AUF EINEN BLICK



### The Rocketeer (1988)
In ihrer Anfangszeit machte Novalogic Umsetzungen von Arcade-Titeln für Heimcomputer und Konsolen. Hier: »The Rocketeer« nach dem gleichnamigen Disney-Film.



### Wolfpack (1989)
Die erste Eigenentwicklung war diese U-Boot-Simulation, bei der Sie zwischen Ihren Schiffen hin- und herschalten konnten. Als Zerstörerkommandant machten Sie aber auch mit gegnerischen Tauchbooten kurzen Prozess.



### Comanche: Operation White Lightning (1992)
Der große Durchbruch gelang Novalogic drei Jahre später mit dieser actiongeladenen Hubschrauber-Simulation mit Edel-Voxelgrafik. Zwei Missions-Disketten folgten, später erschien eine CD-ROM-Version, die alles vereinigte und weitere Einsätze bot.

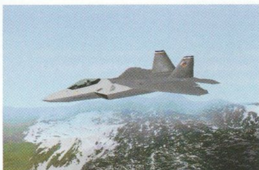


### Armored Fist (1994)
Diese etwas verunglückte Panzer-Simulation litt darunter, dass der Voxelspace aus direkter Nähe sehr pixelig aussah – und Panzer fahren nun mal über den Boden. Dadurch litt die Übersichtlichkeit extrem.

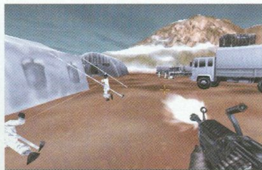


### Werewolf vs. Comanche 2.0 (1995)
Zwei komplette Spiele, die man im Netzwerk gegeneinander spielen konnte – leider hatte sich die Optik nur marginal verbessert. Zumindest bekamen CD-ROM-Benutzer in den Genuss schöner Rendersequenzen.

### F-22 Lightning 2 (1996)
Novalogics erster Versuch im Flugsimulations-Genre endete im Desaster. Die Optik sah zwar sehr hübsch aus, aber die Missionen ließen zu wünschen übrig. Außerdem übertrieben es die Designer mit der Action-Lastigkeit.


Die erste Flugsimulation war »F-22 Lightning 2«, die jedoch nicht an den Standard der anderen, damaligen Fliegereien herankam.


Bei Flugsimulationen lernte Novalogic ebenfalls dazu. Actionreich, nett und erstmals mit Novaworld-Unterstützung: »F-22 Raptor«.


Nur elf Monate später kam der Nachfolger »Delta Force 2«, der sich durch Marginalien vom Vorgänger unterschied, aber trotzdem viel Spaß machte.

als 100 Teilnehmer zu finden waren. Seitdem lässt sich jedes Produkt der Firma mit der Novaworld verbinden. Laut dem Hersteller wurden bis Anfang 1999 über 27 Millionen Partien gehostet. Der Service ist übrigens umsonst und funktioniert nach unserer Erfahrung recht vorbildlich.

Neben einer weiteren Auflage der Armored-Fist- und der Delta-Force-Serie kamen zwei weitere Flugsimulationen in die Geschäfte, die sich hauptsächlich durch verbesserte Grafik auszeichneten.

Im Sommer 2000 machte dann **Tachyon – The Fringe** Furore, das zwar auf der mittlerweile veralteten Grafik-Engine aus **F-22 Lightning 3** basierte, aber dafür eine dichte Story und viel schwarzen Humor besaß.

Für jedes Spiel wurde ein Spezialist aufgeboten wie F-16- oder MiG-29-Piloten und Special-Forces-Mitglieder. Und für Tachyon engagierten die Marketing-Spezialisten sogar den Schauspieler Bruce Campbell, der die Stimme des Hauptdarstellers Jake Logan übernahm.

## Veraltete Technik?

Trotz großspuriger Behauptungen in den Pressemitteilungen - »Novalogics Perspektive ist es, innovative, marktführende Technologie zu produzieren« - hinken die Programmierer technisch immer etwas hinter dem aktuellen Stand her. Vom Patent Nummer 5,550,959 für die Voxel-Grafik abgesehen, kamen alle technischen Neuerungen immer etwas später als bei der Konkurrenz. Erst 1998 erschien das erste Windows-95-Produkt, genauso wurden erst mit **F-16 MRF** Beschleuniger unterstützt, und zwar nur 3Dfx-Karten. **Delta Force 2** benutzte zwar endlich Direct3D, verlangte jedoch mindestens 16 Megabyte RAM auf der Grafikkarte. Mit Land Warrior schließen die Programmierer optisch wie von der Geschwindigkeit zur aktuellen Konkurrenz auf – mit den Vorteilen des Voxelspace, große Entfernungen darstellen zu können.

Auch eine Firma wie Novalogic muss mal den Rotstift ansetzen: Drei der auf der E3 1999 angekündigten Projekte wurden gestrichen. **Maximum Overkill** hätte Comanche mit Armored Fist und Delta Force vereinigt. Auf Trupp-Level sollten Sie sich von Helikoptern und Panzern ins Einsatzgebiet schicken lassen können; ein Ansinnen, mit dem auch DIDs »Wargasm« gescheitert ist. Ähnliche Spiele wären »Starsiege: Tribes« von Sierra sowie dessen (hoffentlich) bald erscheinender Nachfolger »Tribes 2« sowie das von Valve Software kommende »Team Fortress 2«. Daneben wurde **Wolfpack 2** eingestampft, ebenso die Flugsimulation **Joint Strike Fighter**, die wohl in die direkten Fußstapfen von **F-22 Lightning 3** getreten wäre – und wahrscheinlich Schwierigkeiten gehabt hätte, sich daraus zu befreien. →


Die Panzer-Simulation »Armored Fist« war nicht das Gelbe vom Ei.


Bis heute eines der besten Action-Hubschrauberspiele: »Comanche 3«.


Mit »Tachyon – The Fringe« kam der erste »Wing Commander«-Klon. Weniger die Grafik als vielmehr die sehr gute Story überzeugte.




### Comanche 3 (1997)

Abermals erklommen die Kalifornier neue Höhen und stellten eine hervorragende Action-Simulation vor. Endlich gab es Voxelgrafiken in SVGA, leider waren auch die Hardware-Anforderungen entsprechend.




### Armored Fist 2 (1997)

Dank höherer Auflösung war die Übersichtlichkeit kein Problem mehr. Außerdem konzentrierten sich die Programmierer nun auf den Action-Aspekt und zeigten gleich alles aus der Perspektive der dritten Person. Fazit: das beste Panzerspiel 1997.



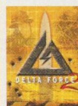

### F-22 Raptor (1997)

Hier verbesserten die Designer konsequent die Fehler aus dem ersten Teil und lieferten ein Klasse-Produkt ab – nicht zuletzt wegen der Novaworld-Unterstützung. Leider gab es keine 3D-beschleunigte Grafik.




### Delta Force (1998)

Der erste Teil der Serie sorgte für Furore. Ein 3D-Shooter mit Voxel-Grafik? Geschwindigkeitsrekorde ließen sich damit nicht erzielen, dafür aber riesige Sichtweiten. Neben »Rainbow Six« das damals erfolgreichste Spiel des Taktik-Shooter-Subgenres.




### Delta Force 2 (1999)

Mit einigen zusätzlichen taktischen Optionen erschien der »Delta Force«-Nachfolger kein ganzes Jahr später. Rudimentäre 3D-Unterstützung für Riva-TNT-Karten brachten geringfügige optische Verbesserungen.




### Tachyon – The Fringe (2000)

Die Präsentation dieses SF-Actionspiels mag ja nur besserer Durchschnitt gewesen sein – von der Story überzeugte es komplett. Seit langer Zeit war dies das erste Programm von Novalogic, das sich nicht mit existierender militärischer Hardware beschäftigte.

## Firmenhistorie: Novalogic

### → Zukunftsmusik

Natürlich stehen auch einige neue Produkte in den Startlöchern. Noch in diesem Monat soll **Delta Force: Land Warrior** in die Läden kommen (siehe auch Preview auf Seite 42). Dazu basteln die Designer an einem Action-Spiel, das auf der Land-Warrior-Engine basiert; allerdings geht es in **Necrocide** um Vampire und den Kampf gegen die Blutsau-

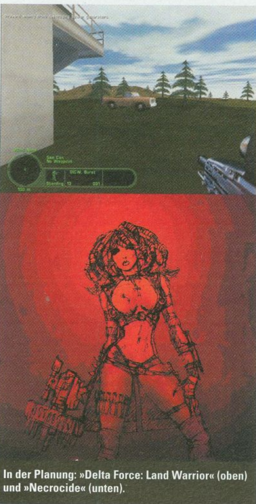
**»Comanche 3 ist die beste Action-Hubschrauber-Simulation.«**

ger. **Comanche 4** ist ebenfalls noch nicht in die ewigen Jagdgründe eingegangen und soll wie Necrocide im nächsten Sommer erscheinen.

Bis jetzt haben die Kalifornier keine Totalausfälle produziert, der Prozentsatz an sehr guten Spiele ist sogar erfreulich hoch. Hoffen wir, dass es so weitergeht! **(mash)**



Fiel dem Rotstift zum Opfer: »Maximum Overkill«.



In der Planung: »Delta Force: Land Warrior« (oben) und »Necrocide« (unten).

## INTERVIEW MIT JOHN GARCIA

**Ehemals bei DataSoft beschäftigt, ist John Garcia nun Geschäftsführer, Gründer und Präsident von Novalogic in Personalunion. Er berichtet über die zukünftige Ausrichtung seiner Firma und seine Beziehungen zum Militär.**

**PC Player: Novalogic ist immer noch hauptsächlich für militärische Simulationen bekannt. Was ist der Grund dafür und warum ändert sich die Richtung nun mit Tachyon und Necrocide?**

John Garcia: Na ja, Tachyon und Necrocide sind nicht unsere ersten nicht-militärischen Spiele. Als wir vor 15 Jahren angefangen haben, brachten wir viele populäre Arcade-Umsetzungen für den Heimcomputer heraus. Unser erstes eigenes Spiel war zwar die Zweite-Weltkriegs-Simulation Wolfpack, aber in den frühen Tagen haben wir auch Science-Ficton-Programme wie Ultrabots und das auf einem Disney-Film basierende The Rocketeer gemacht.

Richtigen Erfolg hatten wir aber erst mit Comanche: Operation White Lightning, das sich mit dem Next-Generation-Helikopter der Armee beschäftigte. Mit dessen Sequels, zusammen mit der Delta-Force- und der Armored-Fist-Serie, hatten wir sehr viel Erfolg. Aber ich bin mir sicher, jeder, der Tachyon gespielt hat – oder die Tests in den Magazinen gelesen hat – weiß, dass Novalogic sehr wohl in der Lage ist, hervorragende Spiele auch außerhalb des Militär-Genres zu machen.



John Garcia ist der Chef von Novalogic und hat die Firma vor 15 Jahren gegründet.

**PCP: Wie bist Du an die guten Beziehungen zum Militär gekommen?**

John: Das fing eigentlich damit an, dass im Militär viele Computerspieler sitzen. Die fragten uns, ob sie von uns ein paar Spiele als Trainings-Ergänzung haben könnten. Das hat uns auf die Idee gebracht, Novalogic Systems zu gründen, die unsere Simulations-Technologie für die Armee auf einen formaleren, breiteren Maßstab bringen. Das wiederum führte dazu, dass wir jetzt offiziell für das Militär arbeiten; das letzte Beispiel ist etwa die Abänderung von Delta Force 2, das die Armee für ihr Land-Warrior-Programm benutzen will. Wir nehmen diesen Geschäftsbereich sehr ernst.

**PCP: Arbeitet Ihr zurzeit an Geheimprojekten?**

John: Derzeit nicht.

**PCP: Woher bekommen Deine Designer ihre Informationen über militärische Hardware?**

John: Das meiste finden sie in öffentlich zugänglichem Material wie Büchern und Magazinen, das sie bergeweise durchackern. Gelegentlich arbeiten wir mit Beratern, ehemaligen Offizieren, die uns Details verraten, mit denen wir unsere Spiele wirklichkeitsgetreuer machen können. Die Beziehungen, die wir mit Novalogic Systems aufgebaut haben, helfen uns natürlich auch. So können wir mit Leuten sprechen, die tatsächliche eigene Erfahrungen im Kampf und den Gerätschaften haben.

**PCP: Wie wird sich Novaworld weiterentwickeln?**

John: Das Tolle an Novaworld ist, dass alles so sein kann, wie wir es haben wollen. Wir verbessern es kontinuierlich und bauen neue Features ein. Da wären etwa die Voice-over-net-Geschichten oder die Möglichkeit, verschiedene Flugsimulationen dort miteinander in einem Areal über unseren »Integrated Battle Space« zu verbinden. Für Delta Force: Land Warrior führen wir eine Rangliste ein, mit der Du sehen kannst, wie Du in verschiedenen Wettbewerben und Kämpfen abgeschnitten hast. Wir können auf diese Weise sogar dafür sorgen, dass Elite-Kämpfer nicht über Neulinge herfallen, während Veteranen unter sich die passenden Herausforderungen finden.

**PCP: Was gefällt Dir am wenigsten an der Branche?**

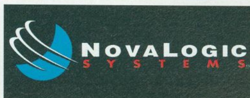
John: Dass wir uns im Marketing-Bereich herumschlagen müssen, statt mit den eigentlichen Produkten. Einige Firmen geben derartige Summen für das Marketing aus, so dass einige Titel, die mehr Beachtung verdient hätten, einfach verschwinden. Der Großteil des Geldes sollte für die Entwicklung ausgegeben werde, nicht, um ein lahmes Spiel zu verkaufen.

**PCP: Wird es noch weitere Flugsimulationen von Novalogic geben?**

John: Momentan sind keine geplant, aber man weiß ja nie ...

**»Novalogic ist sehr wohl in der Lage, hervorragende Spiele auch außerhalb des Militär-Genres zu machen.«**

## NOVALOGIC SYSTEMS




1996 war das Geburtsjahr dieser Unterfirma, die professionelle Software-Lösungen für das Militär liefert. 1999 wurde der Ex-General Robert D. Springer Präsident, dessen Verbindungen wohl kaum zum Nachteil der Auftragslage ausfallen dürften. Auch sein Stellvertreter ist ein ehemaliger Special-Forces-Soldat. So entwickelt Novalogic Systems Programme für die Special Forces und einen Trainer für Hubschrauberpiloten. Novalogic ist übrigens nicht der einzige Simulationshersteller, der auch für das Militär werkelt: Digital Image Design arbeitete vor dem Ableben der Firma für die Royal Air Force.

## NEULICH NACHTS ...

### MANFRED DUY



... wollte ich noch schnell ein Betthupferl-Spielchen einlegen. Also schnappte ich mir »Metal Gear Solid«. Aber, oh Schreck: zu installieren wären dann 1,14 Gigabyte. »Diablo 2« verschlingt gar 1,5 Gigabyte, da greife ich doch lieber zu »Baldur's Gate 2« mit seinen 752 Megabyte. Aber natürlich sind all meine Festplatten randvoll. Also steht erst mal eine wilde Löschorgie an: Winshield-Löschroutine, Systemsteuerung-Software-Einträge ausradieren, Spielstände archivieren, Ordner wegfegen, regedit.exe überprüfen, so was dauert - und zwar anderthalb Stunden. Um Mitternacht beginnt die Baldur-2-

**»Wilde Lösch-Orgien!«**

Installation, die nach 93 Prozent mit der Meldung »Festplatte voll« abbricht. Etliche Flüche (»Noch mehr? Warum?!?«) und Löschaktionen später führt der zweite Versuch endlich zum Erfolg. Aber dann – oh Weh – belehrt mich ein Blick auf den Wecker (2.25 Uhr!), was die Stunde geschlagen hat. Zutiefst frustriert schwinge mich ins Bett und versuche vergeblich einzuschlafen, da mich folgende Gedanken wach halten: »Na ja, immerhin ist Baldur 2 startbereit - oder will ich doch »NHL 2001« spielten? Das belegt gerade mal 100 Megabyte. Hmmm, dann sollte ich aber endlich auch den Panzer General, Call to Power und Dark Reign 2 löschen sowie meine Grafiktreiber aktualisieren, die wahrscheinlich irgendwo im Internet zu finden sind – nur wo? Vielleicht unter www ... «
Tja, ein Spiele-Redakteur hat's eben schwer – oder ist er nur verwöhnt?

# PC PLAYER SPIELE

**Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.**

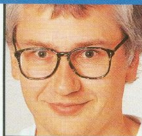
**SPIEL DES MONATS**



**90 Baldur's Gate 2**

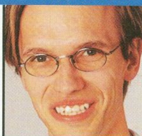
**Liebe, Freundschaft, Heldentaten: Mehr Rollenspiel als hier war nie.**

## Das PC-Player-Testteam



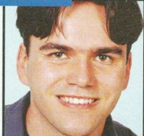
**MANFRED DUY** (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  The Smiths: Best of
- **Auf der Privat-Festplatte**
  NHL 2001
  Diablo 2
  Sudden Strike
  C&C: Alarmstufe Rot 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Hambly: Die dunkle Brut
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White
  Commandos 2



**UDO HOFFMANN** (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Die Wüste bebt 5 – Sampler zum Backstage Festival München
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2 Special Edition
  Mercedes Benz Truck Racing
- **Auf meinem Nachttisch**
  Paulo Coelho: Der Alchimist
- **Ich freue mich auf**
  Colin McRae Rally 2



**DAMIAN KNAUS** (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Galaxy Quest
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Sudden Strike
  Heavy Metal F.A.K.K 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Michael Crichton: Timeline
- **Ich freue mich auf**
  Mafia
  Escape from Monkey Island



**HEINRICH LENHARDT** (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Wallflowers: Breach
- **Auf der Privat-Festplatte**
  NHL 2001
  Baldur's Gate 2
  Deus Ex
- **Auf meinem Nachttisch**
  T.C. Boyle: A Friend of the Earth
- **Ich freue mich auf**
  FIFA 2001
  Escape from Monkey Island



**LUC MARTIN** (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Shakespear's Sister: Hormonally Yours
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2 Special Edition
- **Auf meinem Nachttisch**
  George R. R. Martin: A Storm of Swords
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Morrowind
  Warlords 4

# TESTS

## So werten wir

**Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.**

**PC Player wertet** generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

| Wertungsskala | |
|---|---|
| 0-19 | katastrophal |
| 20-39 | schlecht |
| 40-49 | mäßig |
| 50-59 | durchschnittlich |
| 60-69 | ordentlich |
| 70-79 | gut |
| 80-89 | sehr gut |
| 90-100 | genial |

### GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

### SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

### EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

### KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

### STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

### MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

### SPIELSPASS
**Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.**




## DAS PCPLAYER PRÄDIKAT

**Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.**

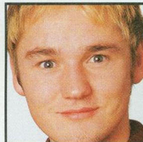
**WERTUNG** STARLANCER STAGE 2

| | | | |
|---|---|---|---|
| ▲ PRO | GRAFIK: | 80 | PCPLAYER SPIELSPASS |
| ▪ GELUNGENE ATMOSPHÄRE | SOUND: | 80 | 83 |
| ▪ RUNDUMSICHT | | | |
| ▪ INTERESSANTE STORY | EINSTIEG: | 90 | |
| ▪ GERINGE RÄTSELDICHTE | KOMPLEXITÄT: | 60 | |
| ▼ CONTRA | STEUERUNG: | 90 | |
| ▪ RÄTSEL EINFACH | | | |
| ▪ SPIEL IST ZU KURZ | MULTIPLAYER: | 80 | |



**JOE NETTELBECK** (jn)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Eric Clapton: Backtrackin'
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Wizards & Warriors
  Heroes Chronicles
- **Auf meinem Nachttisch**
  Walter Moers: Wenn der Pinguin zweimal klopft
- **Ich freue mich auf**
  Arcanum
  Call to Power 2
  Capitalism 2



**JOCHEN RIST** (jr)

- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
  Gladiator
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Baldur's Gate 2
  Counterstrike
  Rocket Arena 3
  Q3 Weapons Factory
- **In meinem Papierkorb**
  Sydney 2000
- **Ich freue mich auf**
  Quake 3: Team Arena
  Return to Castle Wolfenstein



**MARTIN SCHNELLE** (mash)

- **Lieblings-Genres**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Toyah: Anthem
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Crimson Skies
  C&C: Alarmstufe Rot 2
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  Stephen King: Das Leben und das Schreiben
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Duke Nukem Forever
  Delta Force Land Warrior



**STEFAN SEIDEL** (st)

- **Lieblings-Genres**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Bon Jovi: Keep the Faith
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Diablo 2 (englisch)
  Grand Prix 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Broschüre: So besiegen Sie den Liebeskummer. Kapitel 1: »Stürzen Sie sich in die Arbeit.«
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2 Add-on
  Anno 1503



**THOMAS WERNER** (tw)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Belle & Sebastian: Fold your hands child, you walk like a peasant
- **Auf der Privat-Festplatte**
  C&C: Alarmstufe Rot 2
  Sudden Strike
- **Auf meinem Nachttisch**
  Brigitte Hamann: Hitlers Wien
- **Ich freue mich auf**
  Die X-Box, Warcraft 3, Commandos 2

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

# BALDUR'S GATE 2

INHALT





## FAKTEN

- 40 Charakter-Klassen
- 130 Monstertypen
- 290 Zaubersprüche
- Rund 50 Spielwelt-Karten
- 7 Kapitel in der Hauptstory
- Dutzende von zusätzlichen Neben-Quests
- Hohe Grafikauflösung
- 16 NPCs für Ihre Party zur Auswahl

**ENTWICKLER:** Bioware **VERTRIEB:** Interplay **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorb.) **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bg2.de, www.interplay.com/bgate2 **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 4 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM

**Betörende Schauplätze, bodenlose Spieltiefe, originelle Helden und mächtige Monster der Güteklasse »Mutti, hilf'!«. Biowares neues Rollenspiel-Opus erfüllt die hochgesteckten Erwartungen.**







Keine halben Sachen, richtig groß sind Baldurs Drachen. Das Schuppen-Rotkäppchen Firkraag müssen Sie nicht unbedingt angreifen, aber eine durchtrainierte Party kann hier massig Extra-Erfahrungspunkte verdienen. (800x600, OpenGL)

**Mit Rollenspielen ist es wie mit Schokolade-Lebkuchen: In Maßen genossen sind sie etwas Wunderbares, aber wenn man sich zu viel auf einmal reinstopft, wird einem schlecht davon.**

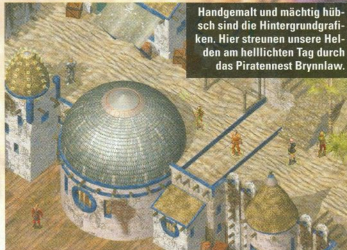
Doch selbst wenn Sie am Ende dieses an Rollenspielen reichen Jahrgangs die Übersättigung auf leisen Sohlen nahen spüren, kommen Sie nicht um »Baldur's Gate 2« herum. Biowares Fantasy-Kalorienbombe bietet alles, was das Genre schön, spannend und herausfordernd macht und ist bis zum Anschlag mit interessanten Missionen gefüllt.

Dieses Spiel ist so groß, dass einem Angst und Bange wird: Laut vorliegenden Hochrechnungen ist ein Durchschnittsspieler um die 250 Stunden beschäftigt, wenn er alle Haupt- und Neben-Handlungsstränge in Ruhe verfolgt. Kleine Entwarnung, bevor Sie die Scheidung einreichen oder den Job schmeißen, um dieser Aufgabe gewachsen zu sein: Rund die Hälfte der Aufträge bringt die Hauptstory voran, die in sieben gewaltige Kapitel unterteilt ist. Die übrigen »Sättigungsbeilagen-Quests« sind auch mit interessanten Geschichten, Schauplätzen und Schätzen verbunden. Abwechslungsreich und niemals nervig – so mögen wir das Missions-Design.

## Story: Papa ist ein böser Gott

Im ersten Teil war der Spielfluss von langatmigen Wanderungen durch ebenso lauschige wie leere Wald- und Wiesen-Naherholungsgebiete geprägt. Bei Baldur's Gate 2 geht es dagegen gleich richtig zackig zur Sache. Unser Held, seines Zeichens unehelicher Sohn der gefürchteten Gottheit Bhaal, erwacht im Gefängnis des miesen Magiers Irenicus. Als eine Gruppe lebensmüder Diebe das Dungeon penetriert, nutzen Sie die Gelegenheit zur Flucht und sammeln dabei die ersten Weggefährten auf. Innerhalb weniger Minuten hat man eine ausgewogene Party unter seiner Fuchtel, grabscht sich magische Ausrüstungsgegenstände →

**»Dieses Spiel ist so groß, dass einem Angst und Bange wird.«**



Handgemalt und mächtig hübsch sind die Hintergrundgrafiken. Hier streunen unsere Helden am helllichten Tag durch das Piratennest Brynnlaw.




# Baldur's Gate 2




Die hammerharte Beholder-Höhle in Underdark gehört zu den Schauplätzen, die Sie nicht zwingend absolvieren müssen — Erleichterung macht sich breit.




Die Gespräche sind oft mit wichtigen Entscheidungen verbunden. Hier können Sie entweder einen Attentatsauftrag erfüllen (schwer & fies) oder den guten Solaufein entkommen lassen (leicht & liebenswürdig).

## PERSONAL-ABTEILUNG 1

**Die Wahl der Mitstreiter hängt von Ihrem Spielstil und dem Beruf des Haupthelden ab. Eine Ideal-Party gibt es nicht, aber diese sechs Helden sind besonders nützlich.**

**Aerie**
**Beruf: Magier/Kleriker**
**Wesen: Zartfühlungsbedürftiger Jammerlappen**



Ihr weinerliches Gezicke nervt. Wenn das Sensibelchen nicht so eine gut geölte Magie-Maschinerie wäre, hätten wir es schon längst aus der Party geworfen. Aber wer so gut zaubert, darf auch jammern ...

**Minsc (und Boo)**
**Beruf: Waldläufer**
**Wesen: Liebenswerter Naiv-Kraftbold**



Was stört der Spar-Intellekt von Minsc, wenn das gutmütige Herrchen des Kampfhamsters Boo so gnadenlos und hart zuschlägt?

→ und vertrimmt noch vor dem Mittagessen seinen ersten Otyugh – fein!

Die Ouvertüre endet mit einer Überraschung: Eine Delegation Kapuzen-Kommissare verknackt Irenicus wegen illegaler magischer Aktivitäten. Denn in der angrenzenden Metropole Athkatla ist nicht nur das Rasenmähen am Sonntag verboten, sondern auch der unautorisierte Einsatz von Zauberei. Zur Resozialisierung wird Irenicus in die Hokuspokus-Klapsmühle Spellhold deportiert, was Sie eigentlich nicht weiter stören würde. Doch bei der fröhlichen Schnelljustiz wird auch Schwesterchen Imoen einkassiert, mit der Irenicus schlimme magische Experimente anstellte.

Das ist der Beginn einer langen Geschichte: Bis Sie sich in zahlreichen Missionen genug Geld, Kontakte und Wissen angeeignet haben, um Imoen aus Spellhold zu befreien, sind Sie in den ersten drei der sieben Kapitel von Baldur's Gate 2 beschäftigt. Nach der geglückten Wiedervereinigung geht es erst richtig los: Der irre Irenicus hat längst seine Wärter zu Hackfleisch verarbeitet und ist hinter dem Seelenheil unseres Helden her. Bis Sie den größenwahnsinnigen Tunichtgut am Ende des Spiels stellen, wird Ihre Party phantastische Schauplätze wie die Baumwipfel-Stadt Suldanessellar und das unterirdische Refugium der Drow-Elfen besuchen. Zwischendurch gibt es sogar einen bizarren Betriebsausflug in die Sphären des »Planescape«-Universums.

### Grafik: Alte Engine in neuem Glanz

Look und Feel des Programms erinnern sofort an den knapp zwei Jahren alten Vorgänger. Kein Wunder, denn unter der Haube von Baldur's Gate 2 tuckert eine verbesserte Version der guten alten Infinity-Engine.

## JOE NETTELBECK



**Bis zum letzten Jahreswechsel war ich der Meinung, dass Computer-Rollenspiele zwar ein vergnüglicher und spannender Zeitvertreib sein können, aber in punkto Atmosphäre und Story niemals an einen saftigen Roman heranreichen werden. Diese Auffassung habe ich mittlerweile in meine Irrungen-und-Wirrungen-Abteilung abgeschoben.**

**»Atmosphärisch wie ein saftiger Roman.«**

**Anlass des Sinneswandels war »Planescape: Torment«, nun gefolgt von »Baldur's Gate 2«. Immer wieder verblüfft mich hier das Ausmaß der Interaktion der Party-Charaktere untereinander sowie ihre glaubwürdig und differenziert geschilderten Gemütslagen. Ein ums andere Mal lasse ich mich von den plötzlichen Wendungen der Geschichte fesseln und zittere wie nie zuvor um meine Schützlinge. Im Grunde kann man das Spiel mit drei einfachen Worten beschreiben: Wow, wow, wow!**



Beim Showdown mit Irenicus (roter Kreis) helfen Gefangene (blau) aus der Magier-Klapsmühle.



Uh, oh: Der Bösewicht zaubert Klone unserer Party-Mitglieder. Es wird unübersichtlich ...



Päng, der saß! Irenicus ist aber noch lange nicht besiegt – die Jagd geht erst richtig los.




Anomen besteht die Ritterprüfung und schnauft 50 000 Erfahrungspunkte ein. Seine Freunde schnäuzen gerührt ins Taschentuch.

1. Spiel-Bildschirm
2. Automap
3. Missions-Journal
4. Inventar
5. Charakter-Daten
6. Magier-Zaubersprüche
7. Priester-Zaubersprüche
8. Optionen
9. Rast
10. Echtzeit/Runden-Modus
11. Aktionsbefehle
12. Formations-Buttons

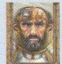
## PERSONAL-ABTEILUNG 2

**Jaheira**
**Beruf: Druide/Kämpfer**
**Wesen: Vergrämte Mutter der Kompanie**



Klar, es gibt bessere Kleriker und Kämpfer. Aber die sauertöpfische Jaheira beherrscht von Anfang einen tollen Druiden-Zauber, der eine heilende und Monster lähmende Nymphe beschwört – eine gute Lebensversicherung nicht nur für Einsteiger.

**Jan Jansen**
**Beruf: Dieb/Illusionist**
**Wesen: Zerstreuter Wissenschaftler**



Sie wollen auch mal was zu lachen haben? Dann holen Sie sich unbedingt diesen wortgewaltigen Gnom-Chaoten in die Party, der die coolsten Sprüche im ganzen Spiel drauf hat. Nicht so stark wie Imoen, aber wesentlich witziger.

Das bedeutet mal wieder »2D-Sprites auf handgezeichneten Hintergründen«, ist aber nicht so langweilig, wie es klingt. OpenGL-fähige 3D-Grafikkarten werden zur zusätzlichen Veredelung von Lichteffekten genutzt. Die handgemalten, oft atemberaubend schönen Hintergrundgrafiken wirken dank eingestreuter Animationen etwas lebendiger als im Vorgänger. Eine kleine Schwäche der Engine bleibt die Animation der Spielfiguren: Den leicht zuckelig wirkenden Sprites geht die geschmeidige Eleganz von Polygon-Helden ab. Außerdem geizt Baldur's Gate 2 mit gerenderten Animationen, Zwischensequenzen werden oft innerhalb der Spielgrafik inszeniert. In diesen Momenten vermisst man die Freiheiten einer 3D-Engine am meisten, denn die entrückte Schräg-von-oben-Ansicht gibt selbst dramatischen Cut-Scenes einen putzigen Augsburger-Puppenkiste-Charme.

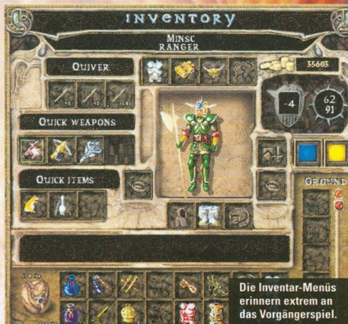
Sofern Sie einen Monitor ab der 17-Zoll-Klasse besitzen, sollten Sie unbedingt in der neuen, höheren Auflösung spielen. 800 mal 600 Bildpunkte lassen die Spielwelt detaillierter wirken und bescheren mehr Übersicht, was sich vor allem in Kämpfen angenehm bemerkbar macht. Je nach Grafikkarte können sogar noch höhere Auflösungen gewählt werden, die aber nicht »offiziell« unterstützt werden – sprich: Der Hersteller garantiert für nichts, aber einen Versuch ist es wert. Mit einer 32-MByte-GeForce konnten wir zum Beispiel bis auf 1600 mal 1200 Pixel raufgehen. In der Praxis machen solche Pixel-Muskelspiele aber nur in Verbindung mit einer High-End-CPU und dickem Monitor Sinn.

### Charakter: 40 Berufe stehen zur Wahl

Schon bei der Erschaffung Ihres Haupthelden erhalten Sie einen Vorgeschmack auf die Baldursche Komplexität. Durch die Verwendung von »Kits«, Spezialisierungen innerhalb der klassischen Charakterklassen (siehe auch Seite 103), stehen 40 verschiedene Berufe zur Wahl. Diese Vielfalt soll nicht darüber hinwegtäuschen, dass Baldur's Gate 2 auf einem auslaufenden Modell der AD&D-Regeln basiert, namentlich der zweiten Edition. Konkurrent »Pool of Radiance 2« wird bald mit der neuen Drittauflage ausgestattet herauskommen, aber solche Feinheiten im Unterbau des Regelwerks sollte man nicht überbewerten.

Ihr neuer Held ist kein Greenhorn, sondern bekommt stramme 89 000 Erfahrungspunkte in die Wiege gelegt. Je nach gewählter Klasse beginnt er das Spiel auf dem siebten oder achten Charakter-Level. Kämpfer verfügen dadurch gleich über einen ganzen Haufen Spezialisierungspunkte, die in einzelne Waffenfertigkeiten gesteckt werden. Magiekundige Charaktere beginnen das Spielleben mit einem stattlichen Reservoir an Anfänger- und Fortgeschrittenen-Zaubern. Treue Seelen, die beim letzten Festplatten-Frühjahrsputz ihre alten Baldur-Daten →

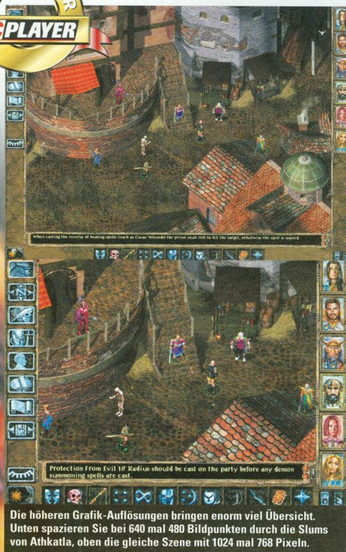
**»Erschreckend starke Monster-Brummer trachten Ihnen nach dem Leben.«**




Die Inventar-Menüs erinnern extrem an das Vorgängerspiel.




# Baldur's Gate 2




Die höheren Grafik-Auflösungen bringen enorm viel Übersicht. Unten spazieren Sie bei 640 mal 480 Bildpunkten durch die Slums von Athkatla, oben die gleiche Szene mit 1024 mal 768 Pixeln.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Unzählige Detailverbesserungen erheben Baldur's Gate 2 in den Rang eines Über-Rollenspiels. Da kann das monotonere Icewind Dale nicht mithalten. Mit dem Vorgänger Baldur's Gate fing alles an – Einsteiger fühlten sich durch die sehr freie Storyführung oft überlastet. Vampire gefällt durch seiner Hintergrundgeschichte, die mittelalterliche und neuzeitliche Einflüsse geschickt verbindet. Viel Kampf in der Ich-Perspektive: Ansonsten hat Teil 8 der M&M-Reihe nicht mehr so viel zu bieten.

| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| Baldur's Gate 2 | 12/2000 | 92 |
| Icewind Dale | 9/2000 | 86 |
| Baldur's Gate | 2/99 | 83 |
| Vampire: Die Maskerade Redemption | 10/2000 | 83 |
| Might & Magic 8 | 5/2000 | 70 |

→verschont haben, importieren ihre Helden aus dem Vorgängerspiel. Die Ausbau-Obergrenze liegt in Baldur's Gate 2 bei 2,95 Millionen Erfahrungspunkten – genug, um je nach Profession einen Charakter-Level zwischen 17 und 23 zu erreichen.

### Monster: groß und stark

Nicht nur Ihre Helden besitzen schon zu Spielbeginn einen knackigen Erfahrungsgrad. Erschreckend starke Monster-Brummer trachten Ihnen nach dem Leben und erfordern verschiedene Kampftaktiken. Vampire saugen Level ab, Beholder schießen aus der Ferne scharf, Trolle müssen mit Feuer oder Säure entsorgt werden und Mind Flayers machen willenlose Zombies aus Ihrem Sextett. Im Spielverlauf tauchen sogar drei verschiedene Drachen auf, die man aber nicht alle bekämpfen muss (Puh!).

Die richtige Vorbereitung ist bei jedem Kampf die halbe Miete: Vor allem Kleriker und Druiden verfügen über wichtige Schutzzauber, durch die Ihre Helden weniger anfällig für Magie und mentale Manipulation sind. Feinde hüllen sich gern in mehrere Schilder-Zwiebelschalen, die erst einmal mit dem passenden Gegenspruch perforiert werden müssen – sonst hauen Ihre Kämpfer vergebens in der Weltgeschichte herum beziehungsweise auf den Schutzsschild ein. Insgesamt 290 Sprüche machen die Zauberei zu einer Wissenschaft für sich; gegenüber dem Vorgängerspiel sind damit rund 130 Spells mehr an Bord.

### Kämpfe: Ein Hauch von Echtzeit-Strategie

Sie können für jeden Charakter eines von mehreren Verhaltensmustern auswählen und ihn vom Computer kontrollieren lassen. Bei Showdowns mit Supergegnern werden Sie aber nicht drum herum kommen, alle Flöhe selber zu hüten. Wie beim Vorgänger erinnert die Kampfsteuerung an Strategiespiele; jeder Ihrer sechs Helden ist quasi eine Einheit. Die knackigen Schlachten auf hohem Niveau zwingen Sie dazu, immer wieder mit der Leertaste das Geschehen einzufrieren. Jetzt können Sie in Ruhe von einem Charakter zum anderen wechseln und neue Kampfbefehle geben: der Dieb versteckt sich, der Paladin greift mit gezücktem Schwert an, der Kleriker beschwört ein Scherflein Untoter. Drückt man nach Verrichtung aller Kommando-Klicks erneut die Leertaste, werden Ihre Befehle in Echtzeit abgearbeitet – zusammen mit den Reaktionen der wehrhaften Monster, versteht sich. Das Programm wird automatisch angehalten, wenn bestimmte, von Ihnen definierte Ereignisse eintreten (etwa beim Sichten von Fallen, Feinden oder der kritischen Verwundung eines Charakters).

Die Komplexität kann Einsteiger erschlagen. Von Anfang an muss man eine Vielzahl von Zaubern kapieren und richtig einsetzen. Nach verlorenen Riesenkämpfen gibt es keine »Daran lag's«-Tipps und das Tutorial vermittelt Ihnen nur die Grundlagen der Steuerung. Hängt man allen Beschwörungen und Schutzzaubern zum Trotz doch mal an einem bestimmten Kolossal-Kampf fest, lässt sich der Schwierigkeitsgrad

**»Abwechslungsreich und niemals nervig – so mögen wir das Missions-Design.«**

## DER WICHTIGSTE KAMPF-TIPP

**Eine Eigenheit der KI sollten Sie skrupellos ausnutzen, um die teilweise super-heftigen Kämpfe zu überleben. Die Gegner greifen vor allem die vordersten Mitglieder Ihrer Party an – inklusive beschworener Monster. Setzen Sie deshalb herbeigezauberte Untote, Tiere und Elemente als Blocker ein, um die Angreifer zu beschäftigen. Inzwischen können Ihre Charaktere relativ ungefähr det zum Angriff schreiten.**



Hasso, fass!

## UDO HOFFMANN



**So muss ein Rollenspiel aussehen, dann klappt's auch mit der Identifikation. In punkto Detailfreude ist Baldur 2 sowieso unerreicht. Allein für die Lektüre der historischen Wälzer in diversen Bibliotheken, in denen Orkschlachten oder die Geschichte von Amn beschrieben wird, können Sie eine Stunde veranschlagen. Die muss man natürlich nicht lesen, aber diese Spieltiefe ist auch sonst überall zu spüren und macht das Spiel zu einem Quasi-Nachfolger des »Herrn der Ringe«. Und wer jetzt noch sagt, »Ich kann mich in die Charaktere nicht hineinversetzen, dazu brauche ich die Ich-Perspektive«, dem ist nicht mehr zu helfen. Noch nie gab es ein realistischeres Beziehungsgeflecht zwischen den Gruppenmitgliedern und wer ihre Sorgen wie Nöte nicht zu teilen vermag, hat keinen Funken Phantasie. Wenn mir Kindheitsgefährtin Imoen von ihren Folterqualen erzählt, verspüre ich zum Beispiel das spontane Bedürfnis, die Ärmste tröstend zu umarmen. Welches Spiel schafft so etwas sonst noch?**

**»Unerreichte Detailfreude.«**

vorübergehend drosseln. Auf der niedrigsten Stufe richten die Monster nur noch den halben Schaden an.

### Die Party: 16 Helden wollen rein

Angesichts von so viel Feind und Ehr muss dringend Verstärkung her. 16 potenzielle Mitstreiter können im Spielverlauf zur Mitwirkung überredet werden. Sie treffen auf fünf alte Bekannte aus dem Vorgängerspiel und elf brandneue NPCs. Doch die Party-Aufnahmekapazität liegt bei sechs Personen inklusive Ihrem Haupthelden, die restliche Besetzung will entsprechend sorgfältig geplant sein. Studieren Sie die Stärken der einzelnen Kandidaten und scheuen Sie sich nicht vor Auswechslungen. Entpuppt sich ein Neuzugang als Niete, kann man den dafür rausgeworfenen Charakter wieder in die Stammformation zurückholen – Helden schmollen nicht.

Diese Personalplanung ist ein reizvoller Aspekt und bringt Leben in die Bude. Die einzelnen Figuren sind wahre Charaktere mit individuellen Schrullen und Vorlieben. Einzelne Figuren melden sich immer wieder mal zu Wort, suchen Ihren Rat oder zanken sich mit anderen Gruppen-Mitgliedern. Es gibt sogar Missionen, die an bestimmte Charaktere gebunden sind: Sie wollen die mysteriöse Sphäre mitten in Athkatla erkunden? Nur mit Valygar Corthala in der Gruppe erhalten Sie Zugang. Andere Schützlinge haben Familienprobleme, werden von alten Feinden verflucht oder lassen es romantisch knistern. So wird der geglückte Beischlaf mit der schönen Drow-Klerikerin Viconia zum bevorzugten Neben-Spielziel männlicher Protagonisten.

### Missionen: Es ist genug für alle da

Sobald Sie dem Anfangs-Dungeon entronnen sind, harrt die in acht Bereiche unterteilte Stadt Athkatla der Erkundung – und schon wird man mit Missionen geradezu erschlagen. Das Journal hilft Ihnen bei der Buchführung: Hier werden wichtige Informationen automatisch erfasst, Einträge sortiert und gelöste Aufträge von der »To do«-Liste gestrichen. Auch dank der detaillierten Automap ist Baldur's Gate 2 ein erfreulich übersichtliches Spiel. Spielstände lassen sich jederzeit und in großer Anzahl speichern – sofern die Festplatte reicht, die schon bei der Standard-Installation mit einem Gigabyte vollgeschrubbelt wird.

Ein belebendes Adventure-Feeling weht wie eine frische Meeresbrise durch Baldur's Gate 2. Wohidosierte Humor-Messerspitzen lockern das Geschehen auf, ohne ins alberne abzugleiten. Die Story ist interessant, die Charaktere haben Eigenleben und viele Missionen weichen vom üblichen Rollenspiel-Einerlei ab. Um beispielsweise eine Mordserie in Athkatlas Brückenbezirk aufzuklären, befragen Sie Zeugen, ergattern Beweismittel und werten Tipps aus, die auf den Standort des Tatverdächtigen schließen lassen. Nicht ganz Columbo, aber nett. Im etwas langwierigen, aber originellen fünften Kapitel sind Sie gar Undercover unterwegs: Ein Drachenzauber verwandelt die gesamte Party vorübergehend in eine Horde Dunkelelfen, um unerkannt in der Drow-Stadt Ust'Natha zu agieren und intrigieren. **(hl)**



Gut beschwört ist halb gewonnen. Am unteren Bildrand ruft Jaheira eine nette Nymphe aufs Schlachtfeld. Imoen hat sich dagegen in ein blaues Feuerschild gehüllt, an dem sich Angreifer die Finger verbrennen.


Beschwörungsritual der Drow-Elfen: Der gerufene Dämon ist ob einer gefälschten Opfergabe wenig entzückt.

## HEINRICH LENHARDT



**Ich habe gezittert, gefiebert, gelitten, gelacht, Level-saugende Vampirhorden verflucht, die Privatsorgen meiner Party-Belegschaft geteilt und bin letztendlich überwältigt: Baldur's Gate 2 hat mich angenehm überrascht und ist erheblich besser als der allseits geliebte Vorgänger. Steuerung und Grafik-Engine sind nicht gerade brandneu, erfüllen aber ihren Zweck. Viel wichtiger ist der Inhalt, der trotz aller Masse erstaunlich frisch und inspiriert wirkt. Bis auf wenige kleine Durchhänger im fünften Kapitel sind Story wie Missionsdesign straff und motivierend. Zwei Haken: AD&D-Einsteiger werden von der Komplexität am Anfang überrollt und die Zwischensequenzen wirken durch die 2D-Engine etwas laienhaft. Ansonsten lässt sich beim besten Willen nichts bemeckern. Wenn Sie ein großes, mitreißendes Fantasy-Abenteuer für lange Winterabende suchen, dann knallen Sie sich schleunigst Baldur's Gate 2 auf die Festplatte.**

**»Ein großes, mitreißendes Fantasy-Abenteuer.«**

## WERTUNG BALDUR'S GATE 2

**▲ PRO**
- ENORME SPIELTIEFE
- SPANNENDE QUESTS
- ABWECHSLUNGSREICH
- TOLLE TAKTIK-KÄMPFE

**▼ CONTRA**
- FÜR EINSTEIGER ETWAS HAPPIG

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 90 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **92**

## PERSONAL-ABTEILUNG 3

**Keldorn Firecam**
**Beruf: Inquisitor**
**Wesen: Gutmensch à la Papa Schlumpf**



Paladine mit Super-Schwert und dicker Rüstung kann man immer gebrauchen. Da ertragen wir auch gerne Keldorns salbungsvolle Selbstgerechtigkeit. Sie treffen ihn in der Kanalisation, nachdem Sie die Kult-Quest im Tempelbezirk angenommen haben.

**Imoen**
**Beruf: Magier/Dieb**
**Wesen: Gereiftes Früchtchen**



Mit Imoen in der Party sind alle Diebesprobleme gelöst, außerdem zaubert sie sehr kompetent. Im vierten Kapitel stößt sie wieder zur Heldentruppe, bis dahin ist Nalia de'Arnise eine ordentliche Ersatzfrau.

## Baldur's Gate 2

# IMMOBILIEN-GUIDE

**Neben Erfahrungspunkten, Gold und magischen Gegenständen winkt sogar eine handfeste Immobilie. Je nach der Klasse Ihres Hauptphelden lässt sich eine andere Festung verdienen.**

**Krieger und Mönche kontrollieren beispielsweise eine handfeste Burg mit angrenzenden Ländereien, während der Barde ein Theater sein Eigen nennt.**

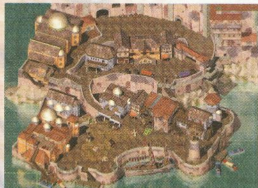
Im Spielverlauf können Sie immer wieder mal in Ihrer Trutzburg nach dem Rechten sehen, Steuereinnahmen einsacken oder einer Nebenmission nachgehen, die sich dort ergeben hat. Aber nur der zu Spielbeginn generierte Hauptheld kann ein Eigenheim erringen, nicht die anderen Party-Mitglieder.

### Barde

**»Bretter, die die Welt bedeuten: Dieses respektable Schauspielhaus könnte bald Ihnen gehören!«**
Alle Barden, die dem Schauspieler Haer Dalis zur Rettung eilen, können sich Hoffnungen auf das Theater unterhalb vom Five Flagons Inn machen. Eine wahrhaft kreative Immobilie, bei der Sie die nächste Inszenierung bestimmen.

### Dieb

**»Übernehmen Sie eine gut eingeführte Diebesgilde, deren Vorbesitzer überraschend verschieden ist!«**
Renal Bloodscalp gibt Ihnen den Auftrag, Mae'Var zu beseitigen. Das ist nicht gerade nett, aber als Belohnung dürfen Sie sich dessen Gildengebäude unter den Nagel reißen.



Dieb: Wenn Sie nicht gern gestört werden, empfehlen wir dieses Domizil, welches im Hafen von Amn unterirdisch angelegt wurde.

### Druide

**»Lauschige Fakultät im Grünen sucht neuen Schrebergarten-Vorsitzenden! Ein hervorragender Leumund ist allerdings Pflicht.«**
Nach Absolvierung der Shadow-Druid-Mission werden Sie in die Hierarchie des örtlichen Hains aufgenommen. Sobald Ihr Charakter Level 14 erreicht hat, kann er zum »Großen Druiden« gewählt werden und den Laden schmeißen.



Kämpfer: Ein Schloß ganz für Sie allein. Die Beheizung im Winter kostet allerdings Unsummen, da schlecht isoliert wurde.

### Kämpfer/Mönch/Barbar

**»Gut erhaltene Burg mit fließend Kaltwasser. Exzellente Kapitalanlage dank regelmäßiger Steuereinnahmen!«**
Nehmen Sie Natalia in Ihre Party auf und befreien Sie die de'Arnise-Burg. Sobald der letzte Troll verfeuert wurde, dürfen Sie sich zum Schlossherren aufschwingen, der über Rechtssprechung und Steuersatz entscheidet.

### Kleriker

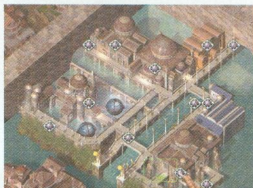
**»Lassen Sie die Kirche im Dorf! Gut eingeführter Tempel braucht engagierte Mitarbeiter.«**
Kleriker lassen den »Unseeing Eye«-Kult hochgehen und sind Sir Sales stets zu Diensten. Als Lohn für Ihre Dienste lockt eine gehobene Funktion im örtlichen Tempel.

### Magier/Zauberer

**»Einmalige Lage: Extravagantes Magier-Refugium in einer anderen Dimension!«**
Kompliziert und kurios. Sie müssen Valygar in der Party haben und mit ihm die Sphären-Mission absolvieren. Lassen Sie Lavok am Ende die Welt ein letztes Mal sehen und er überlässt Ihnen die Sphäre als ultra-cooles Eigenheim.

### Paladin

**»Bei diesem repräsentativen Paladin-Orden in bester Wohnlage fühlen Sie sich gleich wie zuhause!«**



Paladin: Die Tempelanlage gefällt durch ihre großzügigen Dimensionen und wird von Maklern auch gern als »Klein-Venedig« bezeichnet.

In den Windspear Hills müssen Sie zunächst die Garren-Mission erfüllen und dessen Tochter retten. Garren arrangiert dann ein Bewerbungsgespräch beim »Radiant Heart«-Orden im Tempelbezirk.

### Waldläufer

**»Wo der Wildbach rauscht: Romantische Blockhütte wartet auf würdigen Waldeslust-Wart.«**
Nachdem Sie die Hauptmission in Umar Hills absolviert haben, bietet Ihnen Lloyd die Ranger-Position für diese Region an. Nachwuchs-Förster beziehen Merellas Hütte. Aber auch dort besteht Ihre größte Sorge nicht allein im Umweltschutz. **(hl)**

# DIE CHARAKTER-KITS

**Für jeden Grundcharakter gibt es nun drei Spezialisierungen, die sogenannten Kits. Auf dieser Seite fehlen der Magier, bei dem sich allerdings nichts geändert hat, sowie Zauberer, Mönch und Barbar, welche die gängigen Berufe noch einmal variieren.**



**Der Kämpfer**
Hat Muskeln wie Drahtseile und etwa so viel Intellekt wie ein Butterbrot. Vor allem gegen Magier ist er ziemlich erfolgreich, sofern Sie ihn schnell genug zum Einsatz bringen können. Die drei neuen Verwandten des Kämpfer haben aber auch ihre Reize.



**Der Waldläufer**
Auch dieser Herr ist ein respektabler Schlagetot, er hat allerdings einen Samariter-Touch. Er verfügt beispielsweise über rudimentäre Heilerfähigkeiten und kann bis zu einem gewissen Grad Tiere beeinflussen. Seine Vettern sehen folgendermaßen aus.



**Der Paladin**
Der Krieger mit dem Heiligenschein – wenn man ihm einen Namen geben müsste, käme am ehesten »Parzival« in Frage. Wenn er nicht gerade die Partymitglieder heilt, sucht er bestimmt den Gral. Etwas anders benehmen sich seine drei Kollegen.



**Der Kleriker**
Der Paladin unter den Magie-Anwendern. Er lernt keine Sprüche, sondern bekommt sie beim Level-Anstieg als Leihgabe von seinem Gott. Schwerpunktmässig handelt es sich dabei um Schutz-Magie. Drei Göttern kann besonders intensiv gehuldigt werden.



**Der Druide**
Wieder ein Vergleich: Der Druide ist der Waldläufer unter den Magiern. Seine Loyalität gilt in erster Linie der Natur und der Wildnis. Er nützt seine Zauberfähigkeiten für das Gleichgewicht des Multiversums. Seine Abkömmlinge setzen Schwerpunkte.



**Der Dieb**
Ob er sich nun als Robin Hood oder als schäbiger Lump präsentiert, der Dieb ist ein Meister des Schleichens, des Taschendiebstahls und des Schlösserknackens. Keine Party ist ohne ihn komplett. Folgende Spezialisten kommen in Frage.



**Der Barde**
Ebenfalls ein halbseidener Geselle. Der Barde steht aber weit mehr in der Öffentlichkeit als der Dieb. Seine Lieder haben magische Kräfte und können eine wertvolle Unterstützung für die Party sein. Zum regulären Barden gibt es interessante Alternativen.

| Klasse | Vorteile | Nachteile |
|---|---|---|
| **Berserker** | Kann sich in einen Kampfrausch hineinsteigern ... | ... und ist anschließend sehr verwundbar. |
| **Magierkiller** | Besonders gut vor Zauber geschützt, ... | ... jedoch in der Verwendung magischer Objekte beschränkt. |
| **Kensai** | Extrem gut mit dem Schwert, ... | ... kann aber keine Rüstungen, Bögen oder Handschuhe benutzen. |
| **Bogenschütze** | Spezialist für Pfeil und Bogen, ... | ... keine Metallrüstung. |
| **Pirscher** | Sehr gut im Schleichen, kann etwas Magie lernen, ... | ... aber nur in Lederrüstungen . |
| **Tiermeister** | Verständigung mit und Beschwörung von Tieren, ... | ... unfähig im Umgang mit Metallwaffen. |
| **Ritter** | Erhöhte Angriffschancen bei Drachen und Dämonen, ... | ... kann aber nicht mit Schusswaffen umgehen. |
| **Inquisitor** | Kann Magie neutralisieren und Illusionen erkennen, ... | ... doch keine Heil- und Zaubersprüche einsetzen. |
| **Geisterjäger** | Erhöhte Trefferpunkte gegen Untote aller Art, ... | ... besitzt keine Heilfähigkeit. |
| **Priester des Talos** | Kann zusätzliche Angriffszauber sprechen. | Im Vergleich zum Normal-Priester haben alle drei Spezialisten keinerlei Nachteile. Empfehlenswert. |
| **Priester des Helm** | Besitzt die Fähigkeiten eines Hellsehers. | |
| **Priester des Lathander** | Beschwört weitere Zauber gegen Untote. | |
| **Totemdruide** | Kann Geist-Tiere herbeibeschwören, ... | ... aber beherrscht keine Körperverwandlung. |
| **Gestaltwandler** | Kann sich in einen Werwolf verwandeln, ... | ... keine sonstige Verwandlung, keine Rüstung. |
| **Rächer** | Zusätzliche Verwandlungen, kann einige Magier-Zauber, ... | ... trotz schwächerer Konstitution nur Lederrüstung möglich. |
| **Meuchelmörder** | Kann vergiftete Waffen benutzen, ... | ... langsamere Fähigkeiten-Entwicklung. |
| **Kopfgeldjäger** | Stellt besonders wirkungsvolle Fallen, ... | ... aber entwickelt seine Fähigkeiten langsamer. |
| **Säbelrassler** | Gute Rüstungsklasse, kann beidhändig kämpfen, ... | ... hat jedoch Schwierigkeiten, Gegnern in den Rücken zu fallen. |
| **Waffenkünstler** | Der beste Kämpfer der Bardenfamilie, ... | ... besitzt nur rudimentäre Gesangsfähigkeiten. |
| **Harlekin** | Seine Bardenlieder schaden den Feinden, ... | ... helfen aber nicht der eigenen Abenteuergruppe. |
| **Skalde** | Lieder verbessern vor allem die Kampfkraft der Party, ... | ... aber Taschendiebstahl liegt ihm nicht. |

## Baldur's Gate 2



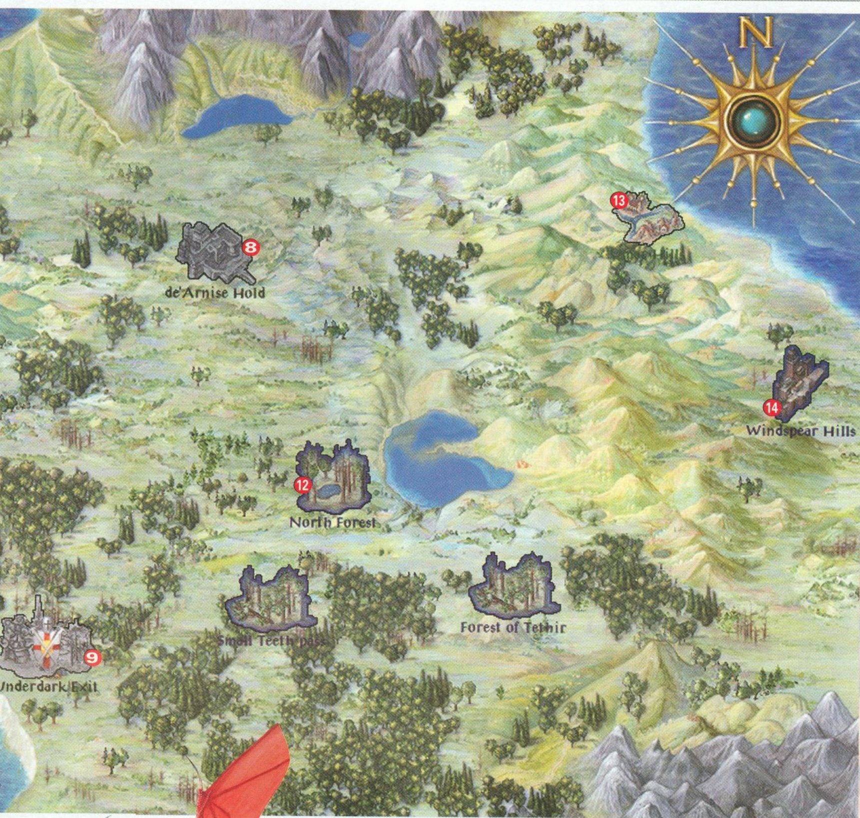

# WELTKARTE

**Das Königreich von Amn ist nicht nur groß und schön, sondern auch schön gefährlich. Diese Karte hilft bei der Orientierung.**

## ATHKATLA

Die Hauptstadt von Amn (im Nordwesten des Reiches) gliedert sich in sieben große Stadtviertel.

1. Das Tempelviertel wird von den drei großen Religionen Amns beherrscht. Aber in den Kanälen lauert das Grauen eines neuen Gottes.
2. Der Hafen von Athkatla bietet nicht nur allerlei Diebesgilden, sondern auch dem Geheimbund der Harper Schutz.
3. Der Sitz der Reichsregierung: Bettler, Helden und anderes schäbiges Pack werden hier nicht gern gesehen.
4. Das Brückenviertel wird in letzter Zeit von einer schlimmen Mordserie und falschen Paladinen heimgesucht. Ein Besuch lohnt sich.
5. Waukeen's Promenade ist das Handelszentrum von Athkatla. Kaum ein Ausrüstungsgegenstand, den es hier nicht zu finden gibt.
6. Zentrum der Slums ist eine anrüchige Bar, das Copper Coronet. In vielen Beziehungen ein wahres Sündenbabel.
7. Der Friedhof sollte eigentlich ein Ort des Friedens und der Stille sein. In Athkatla ist das merkwürdigerweise ganz anders.




## DIE WILDNIS VON AMN

Die Orte auf der Weltkarte erscheinen nur, wenn Sie im Verlauf des Spiels davon hören. Zu vielen müssen Sie nicht unbedingt reisen, sie gehören zur Gruppe der so genannten Unterabenteuer, die Ihnen viele Erfahrungspunkte und den Dank diverser Auftraggeber einbringen.

8 Das Schloss von Nalia de'Arnise (mitten in der Einöde) wurde von Trollen besetzt. Die schwierige Rückeroberung stellt Ihre erste große Aufgabe dar.

9 Schon oft wurde gemunkelt, dass es ein Königreich der Drow-Elfen, der dunklen Elfen gibt. Das war kein Witz: Hier ist der Eingang!

10 Wer hätte aber auch vermuten können, dass sich die Tunnel und Höhlen des Drow-Reiches bis unter das Meer erstrecken.

11 Kein Meer ohne Piraten: Auf dem Eiland Brynnlaw gibt es aber nicht nur Halsabschneider und Teerjacken.

12 Wenn die Drow-Elfen ein Königreich haben, muss es auch ein normales Elfenreich geben. Ob es hier zu finden ist?

13 Ein steckbrieflich gesuchter Attentäter soll in den abgelegenen Umar Hills sein Versteck haben.

14 In den Windspear Hills gibt es eine Oger-Plage. Tatsächlich aber hat diese Region noch ganz andere Probleme. (uh)

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis




# SUPERBIKE 2001

**ENTWICKLER:** Milestone **VERTRIEB:** Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem, Splitscreen), bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.easports.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte

## Electronic Arts hat eine neue Zeitrechnung eingeführt: ein Jahr mit acht Monaten.

### FAKTEN

- Simuliert die Superbike-Saison 2000
- Mit 10 offiziellen ...
- ... und 3 neuen, inoffiziellen Strecken
- 7 Motorrad-Typen. Neu: Bimota
- 34 Fahrer machen die Qualifikation sehr wichtig (nur 25 fürs Rennen zugelassen)

**So vier, fünf Jahre mag es her sein, da legten sich die EA-Leute eine raffinierte Idee zurecht: Da die eigenen Sportspiele viel besser waren als alle anderen, wurden die gerade vorliegenden Varianten zurechtgetrimmt und auf den Markt gebracht.**

Die Programmierer arbeiteten derweil weiter an ihrem Spiel und legten ein Jahr später eine neue Variante vor, die wiederum verkauft wurde. Und so weiter und so weiter. In dieses Schema ist nun auch »Superbike« geraten. Aber allmählich übertreibt man es, ist doch der Vorgänger, »Superbike 2000«, gerade mal acht Monate alt.


Die neue Maschine: eine italienische Bimota mit 1000 ccm und 161 PS.

### Reicht Ihnen das?

Die Neuheiten lassen sich an den Fingern einer Hand abzählen. Neben den aktuellen Saisondaten und einer exotischen Maschine sind die drei neuen Rennstrecken am wichtigsten: Valencia, Imola und Oschersleben. Der Nürburgring, der A1-Ring und Albacete sind zum Ausgleich weggefallen. Auf Wunsch wird eine Leiste in der Bildmitte eingeblendet, die es Anfänger erleichtern wird, die korrekte Geschwindigkeit herauszufinden. Fahren Sie gerade richtig, ist der Balken im weißen Bereich, könnten Sie noch schneller, geht er nach links ins Grüne, ist Ihr Mut größer, als er sein sollte, leuchtet es im unheilvollen, roten Bereich.



Auf Wunsch wird man mit Informationen schier erschlagen. Unten in der Mitte die neue Anzeige für die Tempo-Empfehlung. (beide Bilder 800x600)



Viele Verfeinerungen sind nicht sehr wesentlich. Randgebäude sind nun meist keine Bitmaps mehr, sondern echte 3D-Objekte. Hüpft Ihr Fahrer zu sehr über Randsteine, gibt es neue, gewagte Turnübungen auf der Maschine, oder eben nicht und er stürzt noch etwas spektakulärer als früher in den Rennstaub. Im Hauptmenü findet sich jetzt ein vierter Menü-Punkt: Training. Und derlei spannende Dinge mehr; gäähhhn. Zwei Verschlimmbesserungen sind mir aufgefallen: Die Computerfahrer haben größere Probleme als früher, gestürzten Fahrern auszuweichen. Nicht so schön. Außerdem greift oft eine automatische Bremse ein – nur auf der höchsten Schwierigkeitsstufe ruht sie. In einer richtigen Simulation wird eine solche Bevormundung allerdings gar nicht gern gesehen. **(uh)**


Die Computerintelligenz hat eine vorher unbekannte Schwäche: Gestürzte Teilnehmer werden häufig von anderen Fahrern mehrere Meter mitgeschleift.

## UDO HOFFMANN

**Nur wer den Vorgänger nicht hat, sollte zugreifen: Superbike 2001 ist der König der Motorrad-Simulationen. Alle anderen aber zeigen EA Sports ein Vögelchen: »80 Mark für ein paar kosmetische Änderungen, grafischen Firlefanz und aktuelle Saisondaten? Nicht mit uns, Burschis!«**

**Wenn das Spiel nicht so hervorragend wäre, würde ich noch mehr meckern. So aber bleibt festzuhalten: ein dramatisches Fahrgefühl, Regen-Modus, tolle Motorgeräusche, alles da. Nur eine Käuferschicht sehe ich nicht. Wer die Superbikes mag, hat sich schon den Vorgänger geholt. Und wer sie nicht mag, holt sie sich jetzt erst recht nicht.**

**»Fast nur kosmetische Änderungen.«**

## WERTUNG SUPERBIKE 2001

**▲ PRO**
- HERVORRAGENDE GRAFIK
- TOLLES TEMPOGEFÜHL

**▼ CONTRA**
- COMPUTER-KI HAT NEUE SCHWÄCHE
- AUTOMATISCHE BREMSE NERVT

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 90 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 80 |



Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# NHL 2001



Am Ende des Rüdenkampfs müssen beide Streithähne auf die Strafbank, aber der Gewinner gibt seinem Team einen Moral-Boost.




**ENTWICKLER:** EA Sports **VERTRIEB:** EA Sports **TESTVERSION:** Deutsche Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 5 (an einem PC), bis 12 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.easports.com, www.nhl2001.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 4 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 32 MByte Video-RAM

**Zu ihrem zehnten Geburtstag hat sich die Eishockey-Referenz besonders fein gemacht: Brillante Grafik und eine Familienpackung neuer Optionen lassen keinen Sport-Fan kalt.**



St. Louis-Keeper Turek geht angesichts dieser Offensive von Titelverteidiger New Jersey ehrfürchtig auf die Knie. (1024x768, Direct3D)

## FAKTEN

- 30 NHL-Teams
- 20 Nationalmannschaften
- 10 Kamera-Blickwinkel
- 4 Schwierigkeitsgrade
- Team- und Spieler-Editor
- Erweiterter Karriere-Modus (15 Saisons)
- Vernünftige Steuerung nur mit Gamepad (ab acht Knöpfe aufwärts)

**Kennen Sie auch das Gefühl der Leere, welches sich nach einem Grafikkarten-Upgrade einstellt? Da hat man eben ein paar 100 Mark verfeuert, aber der Windows-Desktop wird deswegen auch nicht schöner. Nur gut, dass es noch die Spieleindustrie gibt, um die schlummernden Kraftreserven junger Hardware zu entfesseln.**

Sie müssen nicht mal zu einem 3D-Shooter greifen, um imposante Polygon- und Texturen-Orgien durchs DDR-RAM zu spülen. Die Sport-Simulation »NHL 2001« bietet phänomenale Spielfiguren, deren Gestik und Mimik fast schon gespenstisch echt wirkt. Zum Auftakt jeder Partie stapfen die Athleten der Heimmannschaft aus dem Kabinendurchgang ins Stadium und drehen unter dem frenetischen Jubel der Zuschauer eine Aufwärmrunde. Wer diese technisch exquisite Szene zum ersten Mal sieht und dabei nicht schenkelklopfend einen sachlichen Kommentar wie »Heiliger %@$§!!« von sich gibt, muss scheintot sein.

Zugegeben, nach wiederholter Betrachtung verursachen die grafischen Sahnehäubchen auf dem Eisbecher nur noch reduzierte Hormonausschüttungen. Aber NHL 2001 begeistert uns, weil es auch bei Spieltiefe, Steuerung und Flexibilität

**»NHL 2001 raucht jedes andere Sportspiel in der Pfeife.«**



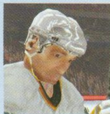

Detroit-Stürmer Shanahan nimmt die Neulinge aus Columbus unter Beschuss. Kein Wunder, dass die Momentum-Anzeige (links oben, neben dem Ergebnis) zu Gunsten der Red Wings ausschlägt.

## SCHAU-SPIEL-SCHULE

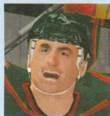
**Die Mimik der Spielfiguren ist sensationell. Jubel, Trauer, Betroffenheit – den NHL-Akteuren ist der Gemütszustand ins Gesicht geschrieben.**



Das Unschuldslamm



Der Strafbankdrücker



Der Torschütze




Pässe zu leicht? Checks zu hart? Eis zu kalt? Die lange Latte an justierbaren Einstellungen lässt nur sehr wenig Wünsche offen.

## »Schüsse, Checks und gewonnene Schlägereien ändern das Momentum zu Ihren Gunsten.«

jedes andere Sportspiel in der Pfeife raucht – sogar das Edelgekicke der FIFA-Reihe. Die NHL-Grundlage ist eine ausgereifte Steuerung, hinter der ein Jahrzehnt Eishockey-Kompetenz steckt. Mit dem (vorzugsweise analogen) Gamepad in der Hand schlittern Sie anmutig wie eine Eisprinzessin, verpassen Gegenspielern durch mächtige Bodychecks einen Zahnarzttermin und forcieren durch Traumpässe den Spielaufbau. Weniger effektiv als fixe Kombinationen sind Alleingänge. Ein technisch guter Spieler führt durch Druck auf den »Deke«-Knopf einen geschwinden Haken aus, doch die Körpertäuschungen sind nicht mehr ganz so tödlich wie in der 2000-Version.

### Viele Wege führen ins Tor

Das Tor lässt sich aus allen Lebenslagen erfolgversprechend beballern. Durch längeres gedrückt halten des Feuerknopfs holen Sie zu mächti- →



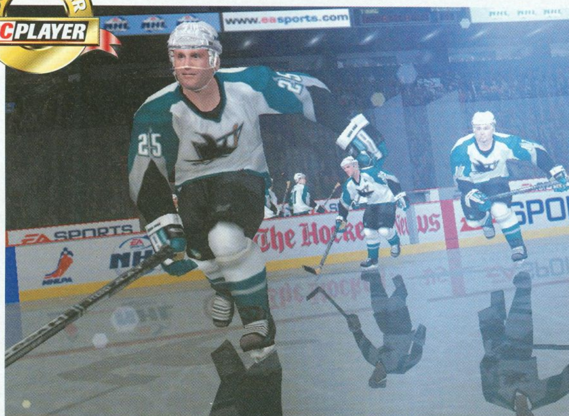
## MANFRED DUY

**Im realen Leben interessiert mich Eishockey nicht die Bohne, und auch die ach so berühmten NHL-Spieler sind mir völlig schnuppe. Aber wenn überhaupt eine Sportart existiert, die – wenn es sie nicht gäbe – für den PC erfunden werden müßte, dann wäre das der Kufensport. Anders als im digitalen Fußball, wo oftmals öde im Mittelfeld herumgegrätscht wird, wimmelt es hier nur so vor atemberaubenden Torszenen. Und die wurden optisch und akustisch derart spektakulär in Szene gesetzt, daß es mir schier den Atem verschlägt. Trotz kleiner Unzulänglichkeiten, wie der etwas verwirrenden Menüstruktur, ist NHL 2001 schlicht die beste Sportsimulation, die es derzeit auf dem PC gibt. Dies gilt auch und gerade für den 2-Mann-Mehrspieler-Modus.**

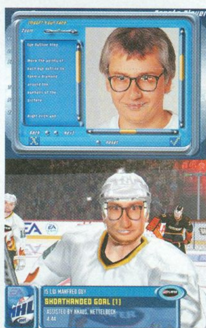
**»Schlicht die beste PC-Sportsimulation.«**




# NHL 2001




Der Einlauf der Heimmannschaft kommt den Ritualen in echten NHL-Stadien sehr nahe. Hier werden die Sharks in der San Jose Arena bejubelt.




Auch wenn er für NHL 2001 nicht merklich verbessert wurde, spielen wir gern mit dem Gesichter-Editor herum. Manfreds Mutter hat ihren Buben nicht wieder erkannt.

→gen Schlagschüssen aus. Am häufigsten haben wir die Torhüter aber mit schnellen Handgelenk-Schlenzern überwunden. Vor allem der One-Timer ist eine bewährte NHL-Waffe: Spielen Sie einen Pass und drücken Sie noch vor Puckannahme den Schussknopf. Der Spieler führt dadurch einen schnellen Direktschuss aus, der jeden Goalie stresst. Um einen schnellen Doppelpass anzusagen, halten Sie einfach den Passknopf gedrückt: Der Teamkamerad schlenzt den Puck dadurch sofort in Ihre Richtung zurück.

In den letzten paar Jahren wurden Computerintelligenz und Spielablauf der Serie immer wieder verfeinert. NHL 2001 will es jedem Recht machen: In einem neuen Menü pfriemeln Sie nach Herzenslust an 17 Schiebereglern herum, um Realismus und Schwierigkeit bestimmter Aktionen einzustellen. Damit beeinflussen Sie wichtige Faktoren wie die Präzision der Pässe, die Stärke der Checks, die Dauer von Turbo-Sprints und die Elastizität des Pucks. Machen Sie aus NHL 2001 ein wildes Arcade-Gekloppe oder eine feinnervige Simulation, bei der Sie sich jeden Pass hart erarbeiten müssen. Selbst Fundamentalisten, die immer noch der 89er-Version von Wayne Gretzky auf dem Amiga nachtrauern, müssen diesen Verbesserungen ihre Achtung zollen.

### Schönspielerei wird belohnt

Ein weiteres cooles, neues Feature ist der »Momentum-Meter«. Diese Balkenanzeige neben dem Ergebnis verrät, welches Team gerade gut drauf ist und damit ein Quäntchen mehr Glück hat. Bei vollem Ausschlag sind Ihre Spieler schwerer vom Puck zu




Klingeling! Avalanche-Arbeitskraft Milan Hejduk steht goldrichtig und ballert den Puck aus kürzester Entfernung ins Netz.

## DO WAH DIDDY DIDDY

**Eishockey-Stadien sind die letzte Hiphop-freie Bastionen der westlichen Welt. Doch wer will schon immer das gleiche Georgel hören, wenn in den Spielunterbrechungen die Reihen gewechselt werden? Mit dem »Ditty Importer« werden Sie zum DJ im Stadion, denn dieses Utility baut Ihre Lieblings-MP3-Files in NHL 2001 ein. Die Musik wird sogar mit einer Ladung Hall zwecks realistischer Stadion-Akustik ausgestattet. Sie können das kleine, feine Programm bei Electronic Arts downloaden: ftp://ftp.ea.com/pub/easports/misc/nhl2001/ditty_importer.exe**

**»Der Gesichter-Importeur beschert nur bedingt ähnliche, aber stets amüsante Resultate.«**

## ZEHN JAHRE NHL

**Wenn es ein Jubiläum gibt, das uns noch mehr erregt als »zehn Jahre Deutsche Einheit«, dann ist es der runde Geburtstag der NHL-Serie. 1991 erschien EA's Ur-Eishockey fürs Sega Mega Drive, damals noch mit Sprites und für Europa überarbeitet: Der alten Welt wollte man keine NHL-Vereine zumuten und ließ beim so genannten »EA Hockey« nur Nationalmannschaften auflaufen. 1993 begeisterte die Serie erstmals PC-Besitzer mit Spielwitz und Statistiken satt. Alle Jahre wieder gab's seitdem aktuell zum NHL-Saisonstart in Nordamerika eine neue Version, woran sich auch in Zukunft nichts ändern dürfte.**




Zwei Jahre vor der PC-Premiere wurde NHL Hockey auf dem Sega Mega Drive geboren.

trennen und haben bessere Chancen bei Torschüssen. Dieser schöne Zustand lässt sich erarbeiten, bei NHL 2001 wird Schönspielerei noch belohnt: Torschüsse, gelungene Checks und sogar gewonnene Schlägereien ändern das Momentum zu Ihren Gunsten. Lassen Sie sich dagegen im eigenen Drittel einschnüren, hat bald der Gegner Oberwasser. Auch das Publikum reagiert auf Veränderungen im Spielgeschehen. Liegt die Heimmannschaft zurück und leistet sich wiederholt Fehlpässe, gellen Pfiffe von den Rängen. Gelingt Ihnen dagegen ein Anschlusstor, feuern die Fans Ihr Team umso enthusiastischer an.

Kenner der nordamerikanischen Eishockey-Szene freuen sich über aktualisierte Daten und Statistiken. Das unterschiedliche Niveau der einzelnen Spieler kommt dieses Jahr gut rüber: Colorados erste Reihe ist zum Beispiel dramatisch besser als der Rest des Teams. In der Saison 2001/02 wird der NHL-Betrieb um zwei weitere Mannschaften aufgebläht: »Minnesota Wild« und »Columbus Blue Jackets« gesellen sich in die Kanonenfutter-Tiefebene zu den letztjährigen Debütanten aus Atlanta. Wer schnelle Erfolgserlebnisse haben will, wählt lieber eines der Superstar-Ensembles wie »Colorado« oder »Detroit«. Wenn Peter Forsberg sich mal die Scheibe geschnappt hat, gibt er sie nicht mehr so leicht her. Man muss die Kader der 30 NHL-Teams nicht auswendig können, um besonders begabte Spieler sofort zu identifizieren. Zwei Icons verraten, ob Sie gerade einen Scharfschützen oder einen besonders wuchtig checkenden Rambo steuern. Einige Stars wie Coverboy Owen Nolan vereinen beide Eigenschaften.

Der Saison-Modus wurde gegenüber dem Vorjahr erweitert. Sie können jetzt bis zu 15 Spielzeiten lang die gleiche Mannschaft betreuen. Durch Tauschgeschäfte mit anderen Vereinen und die Verpflichtung von Spielern ohne Vertragsbindung kompensiert man Abgänge im Kader. Weniger realistisch sind die Spielernamen bei den 20 Nationalmannschaften, aber Sie können in Handarbeit für Abhilfe sorgen. Der Spielereditor erlaubt die Zurechtschnitzung des Personals inklusive Einbau beliebiger Portraitfotos. Der letztes Jahr erstmals eingeführte Gesichter-Importeur beschert nur bedingt ähnliche, bevorzugt großnasige, aber stets amüsante Resultate. Dummerweise lassen sich mit dem Eigenbau-Team lediglich Freundschaftsspiele veranstalten.



»Schwupp, wo ist der Puck geblieben?« – Um alle grafischen Details auszukosten, sollten Sie sich einige dramatische Szenen nochmals in der Wiederholung ansehen.

### Schwere Online-Geburt

Für Internet-Spiele wird erstmals die neue Matchmaking-Software von ea.com verwendet, die seit dem 5. Oktober ihre Beta-Windeln abgelegt hat. Die Partnerwahl wird nicht innerhalb von NHL 2001 abgewickelt, statt dessen wird auf Ihren Internet-Browser umgeschaltet. Es gibt verschiedene Länder-Lobbies (inklusive Deutschland), da Spielpartner aus der gleichen geographischen Region eine bessere Datendurchschuss-Rate versprechen. Wenn mal alles klappt, steht und nicht abstürzt, machen die nur dezent ruckelnden Online-Duelle ernsthaft Spaß. Wenn Sie mit festen Partnern eine Online-Liga veranstalten, hilft ein eigener Menüpunkt bei der Verwaltung. **(hl)**


High End: Pentium III und GeForce sei Dank alle Details und 1280 mal 1024 Bildpunkte.


Low End: Bei 640 mal 480 Bildpunkten und strenger Polygon-Detaildiät gar nicht mal so hässlich.

## GESCHENKTE BODYCHECKS

**Sie wollten schon immer mal die Sprite-Herrlichkeit der frühen NHL-Jahre erleben, am besten völlig kostenlos? Dann statten Sie Electronic Arts' Onlinespiele-Portal ea.com einen Besuch. In der »EA Sports Arena« können Sie über Ihren Browser klassische Versionen von NHL und FIFA spielen, allerdings nur gegen Computergegner. Die nötige Software wird online rübergeschubbelt, Sie müssen nur die Gratis-Registrierung über sich ergehen lassen. Die Oldies sehen nicht nur putzig aus, sondern machen noch erstaunlich viel Spaß.**


Killen Sie die Mittagspause auf der Strafbank: NHL 97 auf ea.com beschert Eishockey-Nostalgie online.



## HEINRICH LENHARDT

**Spielspaß enorm, Atmosphäre grandios, Tester glücklich. Mir ist es ja fast schon peinlich, NHL alle Jahre wieder mehr oder weniger über den grünen Klee zu loben. Aber diese Eishockey-Serie ist nun einmal das Beste, was Ihnen auf dem PC in sportlicher Hinsicht passieren kann. Die 2001er-Version inspiriert nicht nur zu neuen »Oh, wie ist das schön«-Gesängen, sondern hat auch erfreulich viel unter der Haube. In den Submenüs stecken nützliche Einstellregler, mit denen Sie den Ablauf nach Belieben abmischen. Partien gegen den Computergegner sind auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad stets spannend und torreich. Da kann ich auch damit leben, dass dem Burschen öfter mal billige Weitschuss-Tore gelingen.**

**»Oh, wie ist das schön.«**

## WERTUNG NHL 2001

**▲ PRO**
- PHANTASTISCHE GRAFIK
- FLEXIBLER, EINSTELLBARER SPIELABLAUF
- AUSGEREIFTE STEUERUNG

**▼ CONTRA**
- STARKE ÄHNLICHKEIT ZU NHL 2000

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 90 |
| SOUND: | 90 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 90 |
| STEUERUNG: | 90 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **92**

Taktik-Rollenspiel für Profis

# EVIL ISLANDS




**ENTWICKLER:** Nival Interactive **VERTRIEB:** Ravensburger Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 3 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.evil-islands.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## Strategie ist in, Taktik noch mehr, Rollenspiele sind sogar mega-in – eine Mischung aus diesen Komponenten sollte also sehr bekömmlich sein...




Um dem Blick des riesigen Ogers zu entgehen, verstecken sich die Helden zwischen den Hütten des Ork-Dorfes.

**Was könnte schöner sein, als gemütlich auszuschlafen. Doch was, wenn man gar nicht im eigenen Bett liegt, sondern überraschend unter offenem Himmel aufwacht?**

Die Verblüffung der zunächst namenlosen Hauptfigur von »Evil Island« ist jedenfalls perfekt, als sie inmitten der Trümmer eines uralten Tempels die Augen öffnet. Der junge Mann kann sich weder daran erinnern wie er überhaupt hierhin kam, noch wer er eigentlich ist. Ähnliche Erlebnisse kennen viele von uns sicher vom letzten Betriebsfest oder am Morgen nach einer zünftigen Klassenfete. Doch dürften selbst unter unseren Lesern nur wenige sein, die in diesem Zustand plötzlich als Auserwählte angesprochen werden. Tatsächlich sehen die Bewohner eines nahegelegenen Dorfes einen derartigen Übermenschen in Ihnen – und das nur, weil Sie in den recht unbequemen Tempelruinen nächtigten.

### Tarnen und Täuschen

Rasch erfahren Sie, mit welchen Problemen Ihre Mitmenschen zu kämpfen haben: Räuberbanden, Goblins und Orks schneiden die Siedlung genauso zuverlässig von der Außenwelt ab, wie Sie von Ihren Erinnerungen getrennt sind. Es gibt Rivalitäten unter den gar nicht so braven Bürgern und langsam dämmert Ihnen, welche Mammutaufgabe da auf Sie zukommt. Letztendlich sind 74 Probleme zu lösen, und nur ein Teil davon ist in dieser Gegend angesiedelt.

Insgesamt drei sehr verschiedene Welten mit unterschiedlichen Klimazonen und Entwicklungsstufen müssen durchschritten werden, bis Sie Ihrer Identität auf die Spur kommen. Wechselnde Tages- und Nachtzeiten, sowie Wettereffekte wie Regen und Schnee, dürfen Sie dabei ebenso wenig aufhalten wie die mengenmäßig haushoch überlegene Gegnerschar. Schließlich ist dieser Titel sozusagen ein Taktik-Rollenspiel und muss daher quasi per Definition zahlreiche Kämpfe bieten: In Echtzeit dreschen Sie und Ihre bis zu zwei Begleiter auf die heimische Flora ein. Am Start befinden sich dabei nicht nur Ratten, Spinnen, säurespuckende Kröten, Wölfe und Wildschweine. Vielmehr wollen auch Zombies, riesige Trolle, Zyklopen und selbst Drachen Ihre Pläne durchkreuzen.

Ähnlich wie bei einem üblichen Rollenspiel kassieren Sie nach jedem erfolgreich beendetem Gerangel Erfahrungspunkte. Offenbar haben die russischen Entwickler

**»Von Commandos inspiriert.«**

ihre Freizeit gerne mit dem Taktik-Knaller »Commandos: Hinter feindlichen Linien« verbracht, denn es finden sich bei Evil Islands zahlreiche ähnliche Elemente: Wie beim vermeintlichen Vorbild kommt man meist mit tumben Drauflosprügeln nicht weit. Selbst zu Beginn wimmelt es nur so vor völlig überlegenen Gegnern, denen Sie im wahrsten Sinne des Wortes besser aus dem Wege gehen.



In dieser Saison sind Tigerstreifen der neueste Hit für Kämpfer.

### FAKTEN

- 3 verschiedene Welten
- Insgesamt 74 Aufträge
- Kombination aus Taktik- und Rollenspiel
- Frei drehbares 3D
- Rund 30 Grundtypen von Gegnern
- Umfangreiche Hintergrundgeschichte

## SO SPIELT SICH EVIL ISLANDS

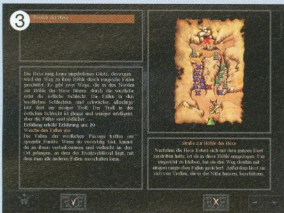
**An Aufträgen herrscht bei Evil Islands wahrlich kein Mangel. Mal müssen Sie Fallen ausschalten, mal mit Gegnern ringen, mal an überlegenen Feinden vorbeischleichen. Wir haben eine Mission beispielhaft aufgezeichnet.**



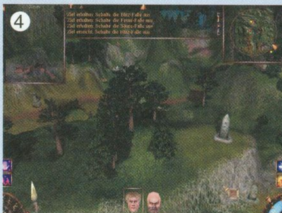

Babur, der Faustschwinger, hat nicht nur zahlreiche Waren in seinem Laden im Angebot, er kennt auch etliche Geschichten. Unter anderem berichtet er von einer Hexe, deren Wissen Ihnen nützlich sein könnte.



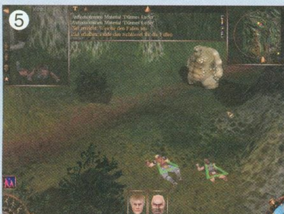

Auf der Übersichtskarte sind die bis dahin begehbaren Abschnitte der Welt eingetragen. Hier wählen Sie in aller Ruhe aus, welchen Auftrag Sie als nächstes angehen. Zudem können Sie von hier aufs Inventar zugreifen.



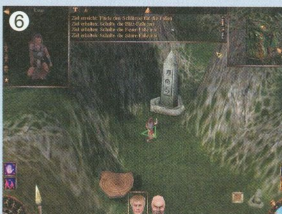

Beim Missionsbriefing erfahren Sie wertvolle Hinweise und Details, die Ihnen das Leben leichter machen könnten. Speziell der Lageplan ist nützlich, verrät er doch den Zugang zum Heim der Hexe.




Wer mag zoomt aus dem Geschehen heraus, und erhält so einen guten Überblick über das Geschehen. Allerdings werden nur die Gegner angezeigt, die Ihre Spielfiguren just in diesem Augenblick sehen können.



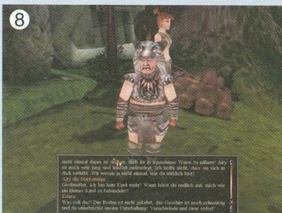

Um einen Teil der Fallen deaktivieren zu können, kriechen Sie in einem unbeobachteten Moment am gefährlichen Troll vorbei. Weiter hinten liegt ein Schlüssel, mit dem Sie die Fallen ausschalten.




In unmittelbarer Nähe zum Fundort des Schlüssels befindet sich schon der erste Fallen-Kontrollstein. Der Schlüssel wird eingesetzt, der Stein fährt in den Boden hinein und Sie können den nächsten Abschnitt passieren.




Nachdem weiteren Fallen der Saft abgedreht wurde, ein Rudel Wölfe besiegt ist und der nächste, wacheschiebende Muskelprotz umschlichen wurde, stehen Sie vor dem Wohn- und Geschäftshaus der Hexe.




Die alte Hexenmeisterin ist freundlicher als gedacht. Hier können Sie neue Zaubersprüche erwerben und bekommen sogar eine weitere Begleiterin angeboten. Da die Dame jung und charmant ist, nehmen Sie sofort an.

→


Mit magischen Attacken müssen Sie selbst in Höhlen rechnen.

**→ Gemeinsam sind wir stark**
Per Mausklick lassen sich die Helden wahlweise in den Schlamm werfen oder wieder aufrichten. Da sich die computergesteuerten Monster ständig umherbewegen und dabei ihr Sichtfeld konstant ändern, ist es nicht immer leicht, seine Tarnung aufrechtzuerhalten. Schaffen Sie es, einer Kreatur überraschend von hinten in den Rücken zu fallen, wirken die ersten Schläge spürbar verheerender.

Um den Überblick zu behalten und nicht im Handumdrehen niedergerungen zu werden, sollten Sie reichlich Gebrauch von der Pausetaste machen. Im eingefrorenen Zustand lassen sich Bewegungs- und Angriffsbefehle geben sowie Magie einsetzen. Anfangs wird besonders der Heilzauber von großem Nutzen sein, später kommen diverse offensive Sprüche hinzu.

**»Russische Beta-Tester sind harte Kerle.«**

Dummerweise reagieren die eigenen Mannen sehr unlogisch: Befehlen Sie Ihrem Helden von hinten eine Wache zu attackieren, so legen im gleichen Augenblick Ihre Kumpel los, ohne dass Ihnen ein Kommando dazu erteilt wurde. Koordinierte Angriffe werden dadurch vereitelt. Nur wenn Sie mit dem Angriffsbefehl warten, bis sich der Held unmittelbar an den Wächter angeschlichen hat, haben die Spontanaktionen der Gefährten keine unangenehmen Auswirkungen mehr.

Die sterblichen Überreste bezwungener Gegner werden per Mausklick geplündert – oft finden sich dort Münzen oder nützliche Gegenstände. Aber auch Felle oder Krötenbeine dürfen Sie im nächsten Laden verscherbeln. Dort können Sie nicht nur fertige Waren erwerben, sondern im Baukastensystem Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche anfertigen.


Hier im Dorf erhalten Sie nicht nur neue Aufträge, sondern können auch die passende Ausrüstung erwerben.

### Wo die harten Kerle wohnen

Neben einer guten Panzerung sind geeignete Fern- und Nahkampfwaffen entscheidend. Die erhaltenen Erfahrungspunkte sollten möglichst gezielt zur Steigerung bestimmter Eigenschaften der einzelnen Charaktere eingesetzt werden. Unpraktischerweise haben Sie nur vor Beginn eines Einsatzes Zugriff auf den Charakterbildschirm und das Inventar. Wer Gegenstände zwischen den eigenen Recken tauschen möchte, sollte dies folglich beizeiten tun.

Die Präsentation des Spiels erfolgt in echtem, frei drehbarem 3D, wobei die Orientierung oft schwer fällt. Entschädigt werden Sie dafür mit faszinierenden Landschaften – von bewaldeten Hügeln und schneebedeckten Gipfeln bis hin zu unheimlichen Höhlensystemen, unfruchtbaren Wüsten und exotischen Städten. Sogar das Aussehen der Spielfiguren ändert sich abhängig von der gewählten Ausrüstung und dem Verwundungsgrad.

Die Vielfalt an Aufträgen, die zahlreichen Gespräche mit Ihnen begegnenden Personen und die liebevolle Gestaltung tragen zum besonderen Flair von Evil Islands bei. Leider scheinen russische Beta-Tester entweder ganz besonders harte Kerle zu sein oder ihr Scheitern nicht zugeben zu wollen. Anders ist es nicht erklärlich, weshalb der Frustfaktor so wahnsinnig hoch ausfallen konnte. Symptomatisch war eine Präsentation durch den Chefentwickler, dem es trotz mehrerer Anläufe nicht gelang, eine Harpyie erfolgreich von hinten anzugreifen. Tröstlich, dass Sie wenigstens bei Mehrspielerpartien zusammen mit Freunden an schwierigen Stellen scheitern und gemeinsam darüber fluchen dürfen. Unsere Kennzeichnung dieses Programms als Profispiel ist daher sehr ernst zu nehmen. Ravensburgers neues Label Fishtank, dessen erster Titel Evil Islands ist, will sich besonders an Hardcore-Spieler wenden. Das ist mit diesem Spiel in der Tat gelungen. **(tw)**


Im Nahkampf mit dem Dolch gegen einen ausgewachsenen Tiger.



## THOMAS WERNER

**Wie gerne hätte ich Evil Islands eine 80er-Wertung verpasst - schließlich ist die Idee eines 3D-Fantasy-Taktik-Rollenspiels wirklich innovativ. Darüber hinaus ist die Story ansprechend, die Szenerie atmosphärisch und die Aufträge sind abwechslungsreich. Zusammengefasst: der Stoff, aus dem die Spieler-Träume sind. Leider hat diesen Titel offenbar nie ein halbwegs normaler Mensch probegespielt, denn sonst wäre der enorm hohe Schwierigkeitsgrad sofort aufgefallen. Eine derart geballte Ladung Frust ist dem Spielspaß abträglich, selbst Profis sind versucht, an einigen Stellen aus Verzweifelung in die Tischplatte zu beißen. Hinzu kommen diverse kleinere Designmängel, so dass ich Evil Islands mit Bedauern Punktabzug verordnen muss. Menschen auf der Suche nach großen Herausforderungen sollten unbedingt zugreifen, andere sollten vorher Zen-Übungen absolvieren.**

**»Absolvieren Sie vorher Zen-Übungen.«**

## WERTUNG EVIL ISLANDS

**▲ PRO**
- INNOVATIVE MISCHUNG
- HÜBSCHE 3D-LANDSCHAFTEN
- ABWECHSLUNGSREICHE AUFTRÄGE

**▼ CONTRA**
- HOHER FRUSTFAKTOR

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 75**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE

**ENTWICKLER:** Blitz Games **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Import-Version 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.frogger.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 2 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM

## Was ist grün und will auf Ihre Festplatte? Der Ur-Enkel eines 20 Jahre alten Kult-Spielautomaten.

### FAKTEN

- 10 Kapitel
- 35 Level
- Spielerisch erweiterte Interpretation des Arcade-Oldies
- Bonusspiele (Jagd nach Bestzeit)
- So jugendfrei, dass es quietscht

**Auf dem Seerosenblatt knutscht Frogger inbrünstig mit seiner langzüngigen Frosch-Freundin Lillie und hat dabei keine Augen für die jüngeren Geschwister.**

Der verbitterte Krokodilleder-Lieferant Swampy kann sich deshalb die lieben Kleinen schnappen und mit ihnen aus dem Staub machen. Kein Fall fürs Jugendamt, vielmehr Beschäftigungstherapie für hüpffeste PC-Spieler.

Retro Gamer sind eine schweigende Mehrheit: Hasbros 1997 veröffentlichtes 3D-Remake des Spielautomaten »Frogger« hat sich still und heimlich millionenfach verkauft. Kein Wunder, dass die alterungsbeständige Amphibie erneut die Froschschenkel streckt, um in 35 kurzen Leveln die Brut zu retten. Mit Gamepad oder Tastatur hoppeln Sie Feld für Feld in die Frogger-Blickrichtung. Drei Feuerknöpfe lösen Sonderaktionen aus. Dank doppeltem Rittberger überspringen Sie Abgründe und Gegner, schnaufen sich per Zungenschlag Extraleben oder Turbo-Hopper ein und erhalten durch kehliges Resonanzquaken einen Hinweis auf die Position der rettungsbedürftigen Jungfrösche.




Der Arcade-Modus erinnert an Spielprinzip und Pixel-Look des Frogger-Spielautomaten.

### UR-FROSCH

Lieber Frei-Frogger als Freibier: Die Originalversion des Klassikers können Sie kostenlos im Internet spielen – vorausgesetzt, Ihr Browser ist mit der Shockwave-Erweiterung ausgestattet. Knacken Sie den High Score in der Online-Spielhalle: www.hasbrointeractive.com/atari/shockwavegames.htm

### Timing macht den Froschkönig

Frogger, der Zweite, hüpft mit zeitgemäßer Polygon-Geschmeidigkeit durch die unerbittlich bunte 3D-Spielwelt. Die ist gemeiner, als es die bonbonfarbene Herrlichkeit vermuten lässt. Volle Konzentration und ein Gamepad sind ratsam, um Ausweichmanöver und Hüpfer-Timing zu meistern. Wer genervt ist, tritt auf der einfachsten Stufe mit zehn Bildschirmleben an und hat die nicht sonderlich komplexe Froschhatz schnell durchgespielt.




Frösche im Weltraum: Die automatische Kamera fängt die 3D-Hüpf-Level übersichtlich ein.

Der Spielstand wird automatisch gespeichert, Sie machen beim zuletzt erreichten Level weiter. Im nicht unwitzigen Multiplayer-Rennen hoppeln vier Spieler gleichzeitig los. Im Arcade-Modus spielen Sie eine leicht modernisierte Variante des original Frogger-Automaten nach. Wer gründlich alle Münzen in den Leveln der Hauptstory aufsammelt, schaltet zusätzliche Spielfelder frei. **(hl)**



### HEINRICH LENHARDT

**Kermit der Frosch hat es schon immer gewusst: Es ist nicht leicht, grün zu sein. Frogger 2 spielt sich anfangs wie geschmiert, kann aber immer wieder dezent frusten: Die Kollisionsabfrage entscheidet im Zweifelsfalle gegen den Angeklagten.**
**Das Frogger-Remake von 1997 war cool und witzig, aber diese »neue« Fortsetzung wirkt wie hastig in der Mikrowelle aufgewärmt. Immerhin: Wer kurzfristige Jump-and-Run-Putzigkeit mit ein paar Nostalgiewallungen verbinden will, fährt mit Frogger 2 ganz gut.**

**»Es ist nicht leicht, grün zu sein.«**

### WERTUNG FROGGER 2

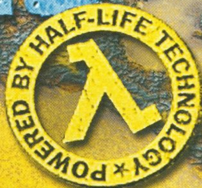
**▲ PRO**
- ERFRISCHEND EINFACHES SPIELPRINZIP
- NETT UND NIEDLICH

**▼ CONTRA**
- WIRD SCHNELL BIESTIG
- DASSELBE IN GRÜN WIE DER 97ER-FROGGER

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 50 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 69**

# GUNMAN CHRONICLES




## Oops..

...schon wieder mal zu sp t?
Keine Panik, noch ist nichts gelaufen!

GUNMAN CHRONICLES —
komplett auf Englisch, ungek rzt und
nur f r ganz kurze Zeit!

JETZT VORBESTELLEN — ODER SP TER
IN DIE R HRE SCHAUEN!

GUNMAN CHRONICLES —
COMING DECEMBER 2000






www.gunman-chronicles.de






Strategie-Action für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS

**ENTWICKLER:** Red Storm Entertainment **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Beta vom Oktober **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.redstorm.com, www.ubisoft.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233 MMX, 32 MByte RAM, 4MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MByte-Grafikkarte

**Kein komplettes Spiel präsentiert Red Storm hier rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, sondern eine Mixtur aus wenigen neuen Einsätzen und Multimedia-Nachschlagewerk.**






Na, diese Krankenpfleger haben ihre Aufgabe aber noch nicht recht verstanden! Eine der Trainingsmissionen haben die Designer in einer Notaufnahme angesiedelt. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**Die bislang erfolgreichsten Spiele im Taktik-Shooter-Bereich dürften sicherlich die beiden Teile der »Rainbow Six«-Serie sein, von denen jeweils mehr als eine halbe Million Exemplare verkauft wurden.**

Mit diesem Titel beschreitet Red Storm Entertainment jetzt neue Wege. Die Software-Firma von Erfolgsautor Tom Clancy kombiniert hier einen »Rogue Spear«-Ableger in Missions-CD-Umfang mit einer Multimedia-CD-ROM.

### Anarchisten-Bekämpfung für jedermann

Im Multimedia-Part geht es – wer hätte das gedacht – um die realen Antiterror-Organisationen wie die GSG 9, die Delta Force oder den britischen SAS. Hier lesen Sie über deren Vorgehensweisen und Ausrüstung, über die psychologische Natur der Terroristen oder historische Ereignisse. Dazu wird die gewagte These aufgestellt, dass Terroristen sich nur wenig von den Mitgliedern der Elite-Truppen unterscheiden. Sie erfahren, dass die GSG 9 beispielsweise auf Grund des schrecklichen Desasters bei den Olympischen Spielen 1972 gegründet wurde, als islamische Extremisten mehrere israelische Sportler töteten – was hauptsächlich wegen den unzulänglich ausgebildeten und ausgerüsteten hiesigen Sicherheitskräften möglich war. Dabei werden erstaunlicherweise vernünftig klingende Essays geboten, die den Tatsachen entsprechen und etwa den ersten, völlig verpatzten Einsatz der Delta Force nicht beschönigen. 1979 starteten die Amerikaner nämlich einen Versuch, im Iran gefangen



Auch in diesen Raketensilo inmitten der amerikanischen Wüste verschlägt es Sie und Ihre Truppe.

gehaltene Geiseln zu befreien. Nicht nur, dass sie keines der Opfer bei dieser Aktion retten konnten (sie wurden erst 1981 freigelassen), ein Hubschrauberpilot zerstörte durch sein Ungeschick einen Helikopter und beschädigte mehrere weitere und ein Flugzeug schwer. Acht Delta-Force-Mitglieder kamen dabei ums Leben.

Es wird Ihnen freigestellt, einfach alles durchzulesen oder es in Lektionen zu lernen, die dann auch abgefragt und mit kleinen Orden belohnt werden. Zwar finden Sie eine Menge Bilder und Videos, die aber alle kurz ausfallen. Das 3D-animierte Menü macht es oft schwer, die Unterpunkte zu lesen, Hyperlinks suchen Sie auch vergeblich. Im Text sind lediglich einige Begriffe farblich hervorgehoben, zu denen sich beim



Die Menüs geraten im Lexikon etwas unübersichtlich, oft kann man die Schriften nur mit Mühe lesen.

## FAKTEN

- 3 Kampagnen-Missionen
- 6 Trainingseinsätze
- Über 80 Videoschnipsel im Lexikonteil
- Mitwirkung von Zombie VR Studios (»SpecOps«)
- Quiz zum Thema Terroristenbekämpfung
- Allein lauffähig

**»Red Storm Entertainment geht knausrig mit den Missionen um.«**


So ist es richtig, mein Freund – Aufgeben ist immer noch besser als Sterben.


Auf der Multimedia-CD-ROM kommt natürlich auch Firmengründer und Autor Tom Clancy zu Wort.

Anklicken ein kleines Fenster mit Erklärungen öffnet. Generell wirkt alles sehr textlastig.

### Wenig neue Missionen

Dass Red Storm mit den Missionen eher knauserig umgeht, wissen wir ja schon von den Missions-CDs, die jeweils nur fünf neue Aufgaben boten. Hier sind es im Kampagnen-Modus sogar nur drei, die Sie in den Dschungel, einen amerikanischen Raketensilo und eine sowjetische Militär-Basis führen. Dazu liegen auf der CD noch sechs Trainingseinsätze, die aber ebenfalls schnell absolviert sind.

Am Produkt beteiligten sich interessanterweise die Zombie Studios, welche die Konkurrenz-Reihe »Spec-Ops« begründeten und deren Firmenchef und Gründer Mark Long bei den Rangers war – ebenfalls eine Elite-Einheit.

Trotzdem finden Sie keine neuen Waffen oder Gegner und auch keine zusätzlichen Mehrspieler-Modi. Optisch wäre ebenfalls eine Überarbeitung nötig. Gerade beim Einsatz im Regenwald fallen die Limitierungen der Grafik-Engine auf. Zwar laufen Sie über eine schöne Hängebrücke, von der es recht tief nach unten geht, aber das Dickicht ist voller Wände, die mit Dschungel-Texturen tapeziert wurden. So etwas wollen wir heutzutage eigentlich nicht mehr sehen. Zumindest ist das Spiel allein lauffähig, Sie benötigen also weder »Rainbow Six« noch »Rogue Spear«. Die Soundeffekte gefallen uns immer noch sehr gut, auch wenn die an Hans-Zimmer-Soundtracks erinnernde Musik die gleiche wie in Rogue Spear ist. In der uns vorliegenden Test-Version tauchen jedoch einige Schnitzer auf: So ist der Setup-Punkt im Startmenü mit »Covert Ops starten« benannt, dazu übersetzten die Dolmetscher in den Sprachsamples »Radio« (Funkgerät) mit »Radar«.

Alles in allem ist der Umfang sehr mickrig, denn in wenigen Stunden sind alle Missionen inklusive Training absolviert. Freunde der vorherigen Programme werden sich aber sicherlich ob des Nachschubs freuen und Spaß haben. **(mash)**



In einigen Fragen müssen Sie optische Elemente zuweisen.


Im Dschungel finden Sie auch weit offene Gegenden, wie bei dieser Hängebrücke samt passendem Abgrund.



## MARTIN SCHNELLE

Nach gut einem Jahr hätte ich mir doch mehr erwartet als neun neue Missionen, von denen zu allem Überfluss sechs nur zum Training dienen und direkt angewählt werden können. Keine neuen Waffen, und dazu sind die Level nicht einmal realen Lokalitäten nachempfunden, was bislang für den besonderen Reiz bei der Rainbow-Serie sorgte. Der Multimedia-Part ist sehr interessant, aber die fehlenden Hyperlinks und Textwüsten schrecken wohl nur Hardcore-Fans nicht ab. Die Prüfungen in den sieben Wissensgebieten machen dagegen Spaß, es wäre nur schön gewesen, wenn man sie im Wettstreit ablegen könnte. Die Covert Ops eignen sich daher eigentlich nur für echte Anhänger von Rainbow Six, aber für die entspricht das Spiel allen Erwartungen. Keine großartigen Neuerungen, wenig Spielinhalt, Spaß macht's trotzdem.

**»Covert Ops eignet sich nur für echte Anhänger.«**

## WERTUNG RAINBOW 6: COVERT OPS

**▲ PRO**
- INTERESSANTE FAKTEN
- SPANNENDE MISSIONEN ...

**▼ CONTRA**
- ... ABER VIEL ZU WENIGE
- NICHTS NEUES IM EIGENTLICHEN SPIEL
- LEXIKONTEIL TROCKEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 50 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 80 |

PC PLAYER SPIELSPASS **67**

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND Joysoft  gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

## AKTUELLE HIGHLIGHTS

### HARDWARE

MS IntelliMouse ........ DM 109.95
MS SW Gamepad Pro ........ DM 64.95
**LR MS SW FF Wheel USB ........ DM 269.95**
**LR 360 Modena ........ NOV 00 .. DM 129.95**
LR Ferrari m. Pedale ........ DM 99.95
**LR R4 Force Wheel ........ DM 239.95**
Maxi DVD ROM 12x ........ DM 389.95
3D Prophet II MX ........ DM 339.95
Maxi Sound 4tissimo XL ........ DM 119.95
**Maxi Sound Muse ........ DM 79.95**
**Top Gun Fox 2 ........ DM 49.95**
Top Gun Afterburner ........ DM 139.95
Top Gun FFB Afterburner ........ DM 219.95
MS SW FF Joystick 2.0 USB ........ DM 189.95
**MS Sidewinder USB ........ DM 44.95**
**Joystick Cyborg 2000 ........ DM 59.95**
Joystick Cyborg 3D USB ........ DM 69.95

### SOFTWARE

Age of Empire 2 ........ DM 79.95
**Age of Empire II Conquer. ........ DM 54.95**
**American McGee's - Alice .... DEZ 00 ... DM 89.95**
Anpfiff RTL Fußb. Manager ........ DM 79.95
Army Men Sarges Heroes ........ DM 59.95
**Autobahnraser 3 ........ NOV 00 ... DM 54.95**
B17 Flying Fortress II ........ NOV 00 .... DM 74.95
**Baldur`s Gate II ........ DM 89.95**
**Baldur´s Gate II engl. ........ DM 79.95**
**Battle Isle IV ........ NOV 00 ... DM 89.95**
**Big Brother 2 ........ NOV 00 ... DM 29.95**
**Blair Witch Project 2 ........ NOV 00 ... DM 54.95**
Blairwitch Projekt 1 ........ DM 54.95
Bundesliga 2001 Manager ........ DM 79.95
**Bundesliga Stars 2001 ........ DM 79.95**
C&C 3 Megabox ........ DM 79.95
C&C 3 Tib.Sun Feuersturm ........ DM 39.95
**C&C AlarmRot 2 ........ DM 89.95**
**C&C AlarmRot 2 engl. ........ DM 89.95**
**Call to Power 2 ........ NOV 00 ... DM 79.95**
Call to Power 2 EV ........ NOV 00 .... DM 79.95
Carmageddon TDR 2000 ........ DM 79.95
**Chicken Run ........ NOV 00 ... DM 79.95**
**Clou 2 ........ NOV 00 ... DM 79.95**
JETZT **Colin McRae Rally2.0 ........ DEZ 00 ... DM 79.95**
**Cultures Entd. Vinlands ........ DM 79.95**
Daikatana ........ DM 69.95
Daikatana engl. ........ DM 79.95
**Dark Reign II ........ DM 69.95**
Deep Fighter ........ DM 79.95
Delta Force 3 Land Warrio .... NOV 00 .... DM 89.95
**Der Patrizier 2 ........ NOV 00 ... DM 89.95**
Deus Ex ........ DM 89.95
**Diablo II ........ DM 79.95**
**Die Flucht v Monkey Island .. NOV 00 ... DM 89.95**
**Die Rach d.Sumpfhühner 2 ........ DM 24.95**
JETZT **Die Siedler 4 ........ DEZ 00 ... DM 84.95**
Die Sims ........ DM 89.95
**Die Sims: Das volle Leben ........ DM 39.95**
**Die Sternenfahrer v.Catan ... NOV 00 ... DM 74.95**
**Die Völker 2 ........ NOV 00 ... DM 89.95**
Dino Crisis ........ DM 64.95
**Ducati ........ NOV 00 ... DM 59.95**
EA Rugby 2001 ........ DM 79.95
**Earth 2150 Moon Projekt ........ DM 49.95**
Evil Island ........ DM 69.95
**F1 Championship S2000 ..... NOV 00 ... DM 79.95**
F1 Official Team Manager ..... NOV 00 .... DM 79.95
**F1 Wold Grand Prix 2000 .... NOV 00 ... DM 84.95**
**FIFA 2001 ........ NOV 00 ... DM 89.95**
Frontschweine ........ DM 79.95
Fur Fighters ........ DM 59.95
Gamemaker 2000 Pro ........ DM 89.95
GameProg. Starter Kit 4.0 ........ DM 89.95
JETZT **Giants ........ DEZ 00 ... DM 89.95**
**Grand Prix 3 ........ DM 84.95**
Ground Control ........ DM 79.95
**Half Life dt. Generation Pack ........ DM 64.95**
Handy Experte ........ DM 29.95
**Heavy Metal FAKK 2 ........ DM 79.95**
Heavy Metal FAKK 2 e. ........ DM 79.95
**Heist ........ NOV 00 ... DM 79.95**
Heroes 3 Shad.of Death D ........ DM 74.95
Herrscher des Olymp:Zeus .... NOV 00 .... DM 89.95
**Hitman-Codename 47 ....... NOV 00 ... DM 79.95**
**Homeworld II Cataclysm ........ DM 54.95**
**Icewind Dale ........ DM 69.95**
Icewind Dale engl. ........ DM 69.95
**Imperium der Ameisen ........ DM 74.95**
In Cold Blood ........ DM 79.95
Jagdverband 44 ........ DM 64.95
**Kiss Psycho Circus ........ DM 79.95**
**Kiss Psycho Circus uncut ........ DM 79.95**
**Kleopatra Königin d. Nils ........ DM 44.95**
Legoland ........ DM 74.95
**MB Truck Racing ........ DM 79.95**
MDK 2 ........ DM 64.95
**Metal Gear Solid ........ NOV 00 ... DM 69.95**
**Metal Gear Solid engl. V. ........ DM 79.95**
Midtown Madness 2 ........ NOV 00 .... DM 69.95
Might & Magic VIII ........ DM 74.95
**Moorhuhnjagd 2 ........ DM 24.95**
MS Crimson Skies ........ DM 94.95
MS Links LS 2001 ........ NOV 00 .... DM 89.95
Music 2000 ........ DM 64.95
NBA Live 2001 ........ DEZ 00 .... DM 89.95
**NHL 2001 ........ DM 89.95**
**No One Lives Forever ........ DEZ 00 ... DM 79.95**
Outforce ........ DM 54.95
**Panz.Gen. Barbarossa ........ DM 74.95**
Pizza Connection 2 ........ DM 89.95
**Play the Games 3 ........ DM 64.95**
Pokémon Druckstudio blau ........ DM 44.95
Pokémon Druckstudio rot ........ DM 44.95
Projekt I.G.I. ........ NOV 00 .... DM 79.95
**Resident Evil 3: Nemesis ........ DM 79.95**
RTL Der Clown ........ NOV 00 .... DM 59.95
Sim City 3000 Deutschland ........ DM 74.95
**Simon t. Sorcerer 3D ........ NOV 00 ... DM 79.95**
**St.Tr.Voyager Elite Force ........ DM 79.95**
Star Trek Conquest Online ........ DM 49.95
Star Trek New Worlds ........ DM 64.95
**Star Trek V. Elit.Force Sp.Ed. ........ DM 109.95**
Starfleet Command ........ DM 39.95
**Sudden Strike ........ DM 79.95**
Sydney 2000 ........ DM 89.95
**Techno Mage ........ NOV 00 ... DM 89.95**
The Final Curse ........ DM 79.95
**Tomb Raider 5 KD ........ NOV 00 ... DM 89.95**
Tombstone 1882 ........ DM 39.95
**Tony Hawk's 2 ........ NOV 00 ... DM 64.95**
JETZT **Uefa Soccer 2001 ........ DEZ 00 ... DM 74.95**
Vampire Special Edition ........ DM 119.95
Vampire: Die Maskerade ........ DM 79.95
Vampires EV ........ DM 79.95
**Verfolgungsjagd ........ NOV 00 ... DM 69.95**
Warlords Battlecry ........ DM 74.95
**Wer wird Millionär? ........ NOV 00 ... DM 69.95**
Wizard & Warriors LimEd. ........ DM 99.95
**Wizards & Warriors ........ DM 79.95**

## DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen.
Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

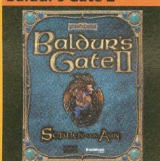
### FIFA 2001




portofreie Sonder-Lieferung

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3591
Release: NOV '00
DM 89.95

### Baldur's Gate 2




PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3681
Release: erhältlich
DM 89.95

### No One Lives Forever




portofreie Sonder-Lieferung

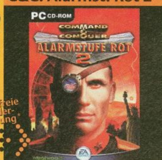
PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3531
Release: DEZ '00
DM 79.95

### Battle Isle 4




PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3279
Release: NOV '00
DM 89.95

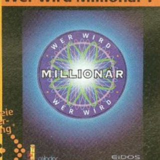
### C&C: Alarmst. Rot 2




portofreie Sonder-Lieferung

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3530
Release: erhältlich
DM 89.95

### Wer wird Millionär ?




portofreie Sonder-Lieferung

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3814
Release: NOV '00
DM 69.95

 gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# Wenn wir's nicht haben-

## dann hat's keiner!

# INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

**... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN**

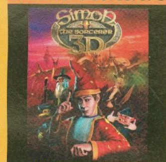
## AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

### Die Siedler IV



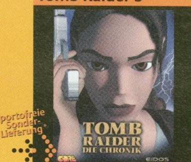

**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD 3356
Release: DEZ '00
DM 84.95

### Simon the Sorcerer 3



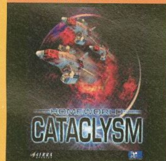
**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD2345
Release: NOV '00
DM 79.95

### Tomb Raider 5



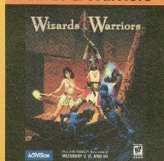

**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3984
Release: NOV '00
DM 89.95

### Homeworld 2




**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3412
Release: erhältlich
DM 54.95

### Wizards & Warriors




**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3351
Release: erhältlich
DM 79.95

## PREISHAMMER

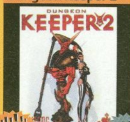
| Titel | Preis |
|---|---|
| Age of Wonders | DM 39.95 |
| **Anno 1602** | **DM 34.95** |
| Army Men II | DM 19.95 |
| Ast. & Ob. gg.Cäsar | DM 24.95 |
| Asterix:Streit um Gallien | DM 34.95 |
| **Battle Isle III** | **DM 14.95** |
| **Bugs Bunny auf Zeitreise** | **DM 34.95** |
| Bugs Life limited Ed. RL | DM 29.95 |
| **Bundesliga Stars 2000** | **DM 29.95** |
| Byzantine | DM 9.95 |
| Darkstone | DM 29.95 |
| **Der Verkehrsgigant** | **DM 59.95** |
| **Die 24 Std.von Le Mans** | **DM 29.95** |
| Die Nacht der Schurken RL | DM 29.95 |
| **Die Rache der Sumpfhühner** | **DM 19.95** |
| **Die Völker Gold Edition** | **DM 29.95** |
| Disney's verrü.Spielesam. | DM 29.95 |
| **Driver** | **DM 29.95** |
| **Dungeon Keeper 2** | **DM 24.95** |
| Evolution | DM 2.95 |
| Faust Hammerpreis | DM 24.95 |
| Fighter Pilot | DM 29.95 |
| Fleet Command | DM 29.95 |
| **Forsaken** | **DM 19.95** |
| Genetic Evolution | DM 9.95 |
| **Gold Games IV** | **DM 19.95** |
| **Grand Theft Auto** | **DM 9.95** |
| Grand Theft Auto 2 | DM 29.95 |
| Hattrick Wins | DM 4.95 |
| **Israeli Air Force** | **DM 29.95** |
| **Käfer Total** | **DM 29.95** |
| L.Luke: Daltons a.d. Spur | DM 34.95 |
| Live Wire | DM 9.95 |
| M.A.X. 2 | DM 9.95 |
| **Michael Owen Fußball** | **DM 9.95** |
| Nations Fighter Command | DM 19.95 |
| **Outcast** | **DM 29.95** |
| Räts.d.MasterLu & Orionbu | DM 9.95 |
| Sanitarium | DM 9.95 |
| **Sega Rally II** | **DM 19.95** |
| **Shadowman** | **DM 14.95** |
| Starcraft Soft Price | DM 19.95 |
| **Superbikes 99** | **DM 29.95** |
| Supreme Snowboarding | DM 29.95 |
| **System Shock 2** | **DM 29.95** |
| Thandor (Hammerpreis) | DM 24.95 |
| Trick Style | DM 9.95 |
| **Unreal Tournament** | **DM 29.95** |
| Wacky Races CSC | DM 34.95 |
| **Wheel of Time** | **DM 29.95** |

### Gold Games 4



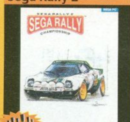

**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3094
Release: erhältlich
DM 19.95

### Dungeon Keeper 2




**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3590
Release: erhältlich
DM 24.95

### Sega Rally 2



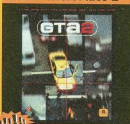

**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3103
Release: erhältlich
DM 19.95

### Unreal Tournament



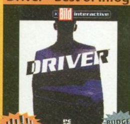

**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3668
Release: erhältlich
DM 29.95

### Grand Theft Auto 2




**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD2747
Release: erhältlich
DM 29.95

### Driver - Best of Infog.




**PC GAMES**
Art.Nr.: PCCD3669
Release: erhältlich
DM 29.95


Portofreie Sonder-Lieferung*



Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.


Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!


Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis



Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis



Bundle - all inklusive

**Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!**

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# V-RALLY 2



**DEMO AUF CD A**

**ENTWICKLER:** Eden Studios **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Split-Screen), bis 4 (abwechselnd an einem PC) **INTERNET:** www.v-rally.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte

## Staubig die Straße, voller Schwermut der Blick.

### FAKTEN

- 27 Wagen (fahren sich alle gleich)
- 8 Länder mit vielen Rennstrecken (sehen alle ähnlich aus)
- 4 Spiel-Modi (mit geringfügigen Unterschieden)
- 6 Fahrerperspektiven
- Kein Schwierigkeitsgrad

**Wenn eine Zwei im Titel steht, denkt man meist eins: Hier handelt es sich um die Fortsetzung eines guten Spiels. Ich sollte es mir unbedingt mal anschauen. Soviel vorweg: Für »V-Rally 2« gilt diese Regel nicht.**

Denn schon der erste Teil war kein gutes Spiel. Und die Fortsetzung besitzt zwar mehr Spiel-Modi und auch ein etwas besseres Fahrgefühl, hat ansonsten aber nur wenig dazugelernt.

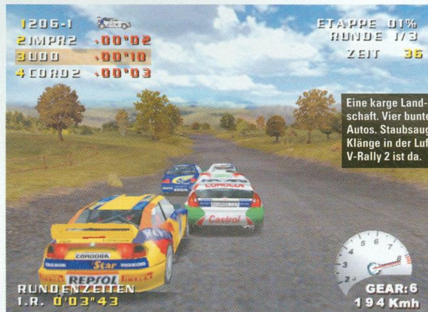
### Die alte Soße umgerührt

Das geht schon bei den vier Spiel-Modi los, die Scheinkomplexität vortäuschen. Denn ob die nun Arkade oder Championship heißen, sie fahren sich alle gleich. In zwei Varianten brettern Sie allein (Zeitfahren, Championship), in den beiden anderen gegen drei Gegner (Arkade, Pokal). Sie bewegen Ihren Boliden, der eigentlich ganz manierlich aussieht, dabei durch sparsam gezeichnete Landschaften, die England, Spanien oder Argentinien darstellen sollen. In Spanien stehen weniger Baumbitmaps am Straßenrand herum als in England und es staubt etwas stärker – das sind die größten Unterschiede. Kaum einmal hat man das Gefühl, über eine richtige Strecke zu fahren, sondern fühlt sich stattdessen wie auf einem Laufband, an dem links und rechts schlecht angefertigte Kulissen vorbeigezogen werden. Immerhin eine passable Leistung, ein so schnelles Laufband zu entwickeln. Das Fahrgefühl ist etwas besser geworden, in 180-Grad-Kurven sind richtige Drifts möglich. Mit Joystick und Lenkrad ist die Steuerung allerdings viel zu empfindlich, nur per Tastatur kommt man halbwegs zurecht.

Auch sonst wurde bei V-Rally 2 an vielem gespart. Einen richtigen Mehrspieler-Modus für eine Netzwerkparty gibt es nicht. Das Schadensmodell ist primitiv, das Reparaturmenü zwischen zwei Etappen in der Meisterschaft besitzt lediglich Alibi-Funktion. Und das Motorengeräusch in den verschiedenen Wagenklassen ist bei allen Fahrzeugen so gut wie identisch und klingt nicht nach Rennauto, sondern wie ein Küchenmixer oder wahlweise auch Staubsauger. »Schatz, muss das denn wirklich sein? Ist doch alles noch sauber!«, möchte man seiner besseren Hälfte zurufen. Aber es war dann doch nur das Rennspiel. **(uh)**



Der Fort Escort V-Rally ist der erste von zehn Bonuswagen.




Eine karge Landschaft. Vier bunte Autos. Staubsauger-Klänge in der Luft. V-Rally 2 ist da.




Immerhin: In Kurven ist gelegentlich ein akzeptables Driftverhalten festzustellen.

### UDO HOFFMANN



**»Eklatante Mängel.«**

**V-Rally 2 hat aber auch extremes Pech gehabt. Unmittelbar vor dem Test hatte ich mich stundenlang mit den Vorab-Versionen von »Colin McRae Rally 2« und »Pro Rally 2001« beschäftigt. Welch ein Abstieg. Ob mir die eklatanten Mängel auch aufgefallen wären, wenn ich nicht so frische Eindrücke von den guten Jungs gehabt hätte? Sicher doch! Das hätte jeder gemerkt. Weniger ist eben nur ganz selten mehr, meist aber einfach nur weniger. Und es genügt einfach nicht, eine billige Umsetzung eines guten PlayStation-Spiels vorzulegen, um am PC gelobt zu werden.**

### WERTUNG V-RALLY 2

**▲ PRO**
- VIELE AUTOS
- SCHÖNES INTRO

**▼ CONTRA**
- SCHLECHTES FAHRGEFÜHL
- SCHLECHTER SOUND
- SCHLECHTERDINGS ÜBERFLÜSSIG

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 50 |
| SOUND: | 50 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 40 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | 50 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 49**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# AIRFIX DOGFIGHTER

**ENTWICKLER:** UDS **VERTRIEB:** EON Digital Entertainment **TESTVERSION:** Beta vom Oktober **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.dogfighter.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte


Manchmal geht es auch in den Garten des Hauses. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**Eine Art »Micro Machines« der Flugsimulationen kommt vom schwedischen Entwickler UDS. Hier starten Sie mit Modellflugzeugen und bekämpfen sich in Küche, Bad oder Kinderzimmer.**

Modellbau-Firma Airfix stand dabei Pate (Sie wissen schon, die, wo die Plastik-Spritzteile nie so richtig passen wollen). Zehn Missionen auf Seiten der Alliierten oder Achsenmächte müssen Sie bestehen, bevor wieder Friede in die Wohnung einkehrt. Mit insgesamt 17 verschiedenen Fliegern versuchen Sie den Vormarsch des Gegners im Flur oder im Schlafzimmer zu stoppen. Vasen und anderes Porzellan enthalten dabei gern Extras wie Sprit und Waffen – Ihre Plastikmaschinen statten Sie mit Raketen und sogar Atombomben aus. Gut, dass Mutter gegen Strahlung und Fallout den Wischmob parat hat.

Achten Sie immer darauf, dass die Munitions- und Treibstoffvorräte nicht zu stark abnehmen. Gnädigerweise wird Ihr Flieger bei Kollisionen mit Lampen und der Couch nur bei hohen Geschwindigkeiten beschädigt. Für Mehrspieler-Partien dürfen Sie sogar mit einem Editor Innenarchitekt im eigenen Level spielen. **(mash)**


Und erwischt! Mutti wird sich über solche Explosionen in der Diele sicher nicht freuen ...

**WERTUNG** AIRFIX DOGFIGHTER PC PLAYER — SPIELSPASS **54**



## MARTIN SCHNELLE

**Zu Beginn macht es durchaus Spaß, mit den kleinen Flitzern unter Billardtischen oder um den Nachttischschrank von Muttern herumzufliegen. Doch die Flugzeuge dürften ruhig ein paar Polygone mehr haben, außerdem gleicht sich der Spielablauf doch nach einigen Leveln sehr stark. Immerhin finden Sie witzige Ideen – die gegnerische Flak trifft etwa deutlich schlechter, wenn Sie im Zimmer mit einem gezielten Schuss das Licht ausknipsen. Doch ständig Panzer und U-Boote in der Badewanne abzuschießen, ist auf die Dauer doch etwas langweilig.**

**»Auf Dauer doch etwas langweilig.«**

Brettspiel-Umsetzung für Einsteiger

# RUHM & REICHTUM

**ENTWICKLER:** Cryo **VERTRIEB:** Cryo **TESTVERSION:** Betaversion vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (an einem Rechner) **INTERNET:** www.cryo.de **HARDWARE, MINIMUM:** P II/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** P II/400, 128 MByte RAM


Jeder der maximal sechs Mitspieler versucht so viele Rohstoffe und Güter wie nur irgend möglich zu horten.

**Monopoly-Freunde aufgepasst. Hier kommt eine auf Gewinnmaximierung abgerichtete Würfelei, die in ihren besten Momenten durchaus an den Kapitalisten-Klassiker erinnert.**

Bis zu sechs menschliche und/oder rechnerbetreute Mitspieler würfeln der Reihe nach um die Welt, oder um genauer zu sein: Die Spielmarken der Teilnehmer wandern über eine in mehreren Zoomstufen anzeigbare 3D-Weltkarte.

Die meisten der rund 50 Felder gehören zu irgendeinem Land und falls Sie der Würfel dorthin kommandiert, dürfen Sie maximal sechs von insgesamt 24 Rohstoffen und Gütern einkaufen. Deren Menge und Sorte hängt dabei natürlich vom jeweiligen Territorium ab. Schaffen Sie es, zumindest 30 Prozent eines Rohstoffes zu bunkern – und dies ist auf Grund des enormen Startkapitals nicht weiter schwierig – besitzen Sie ein Monopol. Über den meisten Feldern schwebt nämlich noch ein Produktsymbol wie etwa Nickel, T-Shirt oder Auto und wenn Sie auf einem Symbol landen, von dem Ihre Mitspieler Monopole besitzen, werden Sie zur Kasse gebeten.

So weit das sehr einfach strukturierte Grundprinzip, dazu kommen noch reichlich Ereignisfelder sowie die Möglichkeit, mit Ihren Mitspielern Partnerschaften einzugehen, Rohstoffe zu tauschen sowie an Versteigerungen teilzunehmen. Als separate Dreingabe gibt's sogar noch ein lehrreiches Wissensquiz. Dort dürfen Sie schlaue Multiple-Choice-Fragen beantworten, die jedem schulischem Lehrplan zur Ehre gereichen würden. **(md)**


Maximal dürfen Sie sechs Güter in einem Zug erwerben.

**WERTUNG** RUHM & REICHTUM PC PLAYER — SPIELSPASS **58**



## MANFRED DUY

**Als reines Würfelspiel betrachtet, kann man Ruhm und Ehre nicht allzu viel vorwerfen. Eine akzeptable 3D-Optik, reibungslose Bedienbarkeit, lockerer Big-Band-Sound sowie nicht zuletzt eine recht reizvolle Variante des Klassikers Monopoly. Leider wird aber so eine kreuzbrave Würfelei am Monitor schnell langweilig. Bereits nach kurzer Zeit wiederholen sich alle Ereignisse und spätestens dann nerven auch die bis zu zwei Minuten langen Wartezeiten auf den Computerzug. Und wo ich schon mal so schön am Nörgeln bin: Manchmal beschleicht mich das merkwürdige Gefühl, als wenn mir die arg vielen Zufallsereignisse mehr Kohle abknöpfen als die geldgierigen Mitspieler mit ihren ungezählten Monopolen.**

**»Eine kreuzbrave Würfelei.«**

# HERRSCHER DES OLYMP

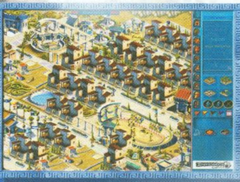
VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

## ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS ENTFÜHRT SIE IN DIE SAGENUMWOBENE WELT DES ANTIKEN GRIECHENLAND.



7 großartige Kampagnen entführen Sie in das alte Griechenland, wo die Götter noch unter den Menschen weilten.



Verbesserte Spielesteuerung und – übersicht durch eine komplett neu überarbeitete Bedienungsleiste.

SIERRA

www.sierra.de

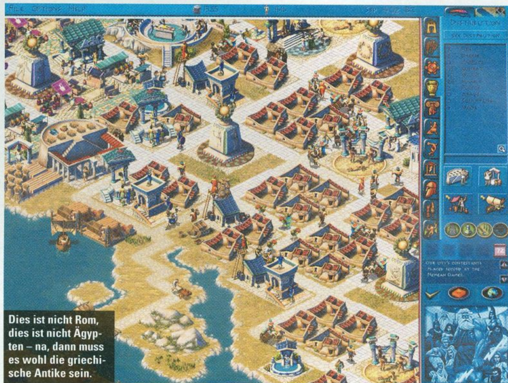



ERBAUEN SIE GROßARTIGE STADTSTAATEN, KÄMPFEN SIE AN DER SEITE HISTORISCHER HELDEN GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER UND VERBÜNDEN SIE SICH MIT DEN GÖTTERN ZUM RUHME IHRER STADT. ERLEBEN SIE HAUTNAH DIE AUFREGENDSTEN ABENTEUER DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE.

Aufbauspiel für Fortgeschrittene und Profis

# HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS

**Der Titel ist länger geworden, das Spielprinzip bleibt unverändert: Beim in Griechenland angesiedelten Nachfolger zu »Pharao« und »Caesar 3« planen Sie erneut jede Menge antiker Städte.**



Dies ist nicht Rom, dies ist nicht Ägypten – na, dann muss es wohl die griechische Antike sein.

**ENTWICKLER:** Impressions Games
**VERTRIEB:** Havas Interactive
**TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000
**SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
**MULTIPLAYER:** –
**INTERNET:** zeus.impressionsgames.com
**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM
**HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/266, 64 MByte RAM
**HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/333, 64 MByte RAM

**Was ist bloß mit Impressions los? Während bei anderen Entwicklerteams Produktverspätungen von zwei Jahren die Regel sind, pfeifen die Ostküsten-Jungs auf derartige Gepflogenheiten.**

Mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks liefern sie inzwischen alljährlich einen neuen Teil ihrer Städtebau-Reihe ab – im letzten Jahr »Pharao«, davor »Caesar 3«, jetzt »Herrscher des Olymp: Zeus«

**»Sie müssen jede Menge hungriger Schnäbel füttern.«**

Wie gehabt wird der Spieler damit beauftragt, antike Städte zu errichten und dabei bestimmte Vorgaben zu erfüllen. Geändert hat sich selbstredend auch einiges, und das fängt schon beim deutlich längeren Titel an: Weil auf das deutlich griffigere »Zeus« schon namensrechtliche Ansprüche geltend gemacht wurden, wich Havas auf den oben genannten Bandwurmtitel aus.



Übersicht leicht gemacht: Hier zeigen Säulen die Güte der Wasserversorgung.

Nach dem Start beginnt Zeus mit einem kleinen Render-Vorspann, der Sie kurz in die griechische Mythologie hineinschnuppern lässt. Neulinge wählen zunächst das umfangreiche Tutorial an und bekommen so eine nützliche Einführung in dieses komplexe Programm verpasst. Leider beschränken sich die Erläuterungen auf längere Einführungstexte, im Verlauf der dem Tutorial zugeordneten Szenarien gibt es keine ergänzenden Anmerkungen.

### Die Götter müssen isometrisch sein

Erfahrene Spieler dürften sich auch so rasch zurechtfinden, denn die isometrische Perspektive, also eine Schrägansicht von oben, ist nach wie vor erhalten geblieben. Sicher wirkt dies nicht ganz so trendy wie eine echte dreidimensionale Darstellung, doch bleibt so die Übersicht erhalten und Sie verlieren nie die Orientierung. Wer mag, darf die Karte auch in 90-Grad-Schritten drehen und bei der Auflösung hin- und herschalten. Während die Gebäude durchaus eine göttliche Augenweide sind, wirkt die Landschaft karger als jeder griechische Felshang. Da sorgen auch die verschiedenen Höhenstufen und die Wasserflächen nur für wenig Abwechslung. Ebenfalls nicht mehr zeitgemäß sind die Animationen: Solange sich die Figuren ungehindert geradeaus fortbewegen



Kein echtes 3D, dafür gibt es wenigstens Geländestufen.

können, ist die Welt noch in Ordnung. Doch sobald Ochsengespanne mitten durcheinander hindurch fahren oder an einer Kreuzung im rechten Winkel abbiegen, wünscht man sich eine liebevollere Optik. Dabei wurde ansonsten nicht an netten Details gegeizt – selbst beim puren Betrachten Ihrer wuselnden Untertanen kommt so rasch keine Langeweile auf. Bis sich jedoch Ihre Stadt prächtig über die Ebene ausdehnt, ist viel planerische Arbeit angesagt.

Vor Baubeginn müssen Sie wählen, welche von sieben Kampagnen mit jeweils fünf bis acht Episoden Sie sich zu Gemüte führen. Zur Auswahl stehen unter anderem die Reisen des Jason, der Trojanische Krieg, der Mythos von Zeus und Europa oder auch die Entwicklung von Athen durch die Jahrhunderte. Zusätzlich gibt es drei offene Szenarien mit verschiedenen Schwerpunkten auf Wirtschaft und Militär. Die Kampagnen tragen zwar beeindruckende Namen, de facto funktionieren sie allerdings alle

## FAKTEN

- 7 Kampagnen
- Insgesamt 45 Missionen
- 3 Karten für offenes Spiel
- Umfangreiches Tutorial
- 5 Schwierigkeitsgrade
- Variable Spielgeschwindigkeit
- Handel und Diplomatie
- Aufbau von Kolonien

1 Speichern/Laden/Ende
2 Einstellungen
3 Hilfe
4 Geld
5 Einwohner
6 Datum
7 Datenansicht
8 Übersichtskarte
9 Wohnhäuser
10 Nahrungsmittel
11 Industrie
12 Produktverteilung/Handel
13 Sicherheit
14 Verwaltung
15 Kultur
16 Übersinnliches
17 Militär
18 Verschönerungen
19 Übersicht
20 Strassenbau
21 Stopper setzen
22 Gelände räumen
23 Rückgängig machen
24 Nachricht
25 Missionsziele
26 Karte drehen
27 Weltkarte
28 Agora/Markt
29 Wohnhaus
30 Theater
31 Denkmal
32 Baumöglichkeiten
33 Informationsfenster

nach einem ähnlichen Schema: Auf einer leeren Fläche gründen Sie eine Stadt und bauen diese im Verlauf der folgenden Missionen nach und nach weiter aus. Zusätzlich sind unterschiedliche Ziele zu erfüllen – so müssen Sie oft eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen, eine vorgegebene Geldmenge einnehmen oder ein Monster besiegen. Durch Aufträge der zuletzt genannten Art wird denn auch der Bogen zu dem ganzen mythologischen Drumherum von Zeus geschlagen.

### Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein

Laut Absicht der Designer sollen die Missionen im Schnitt nicht mehr als je eine Stunde Zeit in Anspruch nehmen. Doch gerade zu Beginn einer Kampagne dauert der Aufbau eines funktionierenden Gemeinwesens spürbar länger.

Ihre erste Tätigkeit als aktiver Städtebauer besteht darin, eine geeignete Stelle für die Ansiedung der zukünftigen Bürger zu suchen. Ideal sind Plätze am Ufer fischreicher Gewässer oder in der Nähe von fruchtbarem Acker- und Weideland. Flugs entsteht per Mausklick ein Straßennetz, in den Zwischenräumen markieren Sie die Flächen für Wohnhäuser. Ein Brunnen sowie Gebäude für die Sicherheit der Siedlung kommen hinzu und prompt erscheint der erste Siedler-Treck.

Anfangs sind die Behausungen noch provisorische Hütten, mit zunehmendem Ausbau der Städte werden die Wohngebäude immer schicker und fassen zusätzliche Bewohner. Eine Agora dient der Warenversorgung, Marktstände für Nahrung, Vlies, Öl, Wein oder Waffen sind von Ihnen ebendort zu platzieren. Wasserträger und Händler schwärmen selbstständig aus und laufen die Straßen ab, um die Häuser mit benötigten Gütern zu versorgen. Die Stadtwache, ein Hospital sowie Sport- und Kultureinrichtungen oder Parks verbessern ebenfalls die Lebensbedingungen. Benötigte Arbeitskräfte laufen bei Zeus übrigens gezielt zu Ihren Arbeitsstellen und streifen nicht mehr wie bei den Vorgängern suchend umher. →

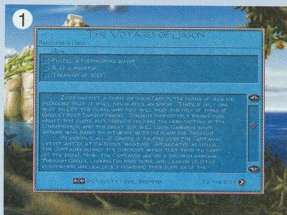


Der weinselige Gott Dionysos wankt aus einer Kneipe – äh, seinem Tempel heraus. Was für ein Leben!

# Herrscher des Olymp: Zeus

## SO SPIELT SICH HERRSCHER DER OLYMP: ZEUS

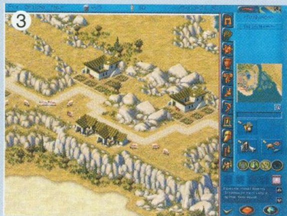
**Der Schauplatz: Griechenland. Der Auftrag: Errichten Sie florierende Städte und setzen Sie sich gegen konkurrierende Herrscher durch. Ihre größte Geheimwaffe: Die antiken Götter und Helden.**



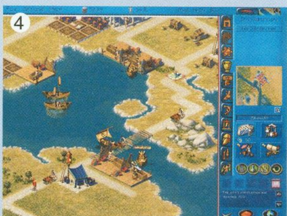
Einsatzbesprechung für heldenhafte Städtebauer: Sie sollen nicht nur die Stadtschatulle kräftig füllen, sondern nebenbei noch einen Sonderauftrag erfüllen sowie ein ausgewachsenes Monster erschlagen.



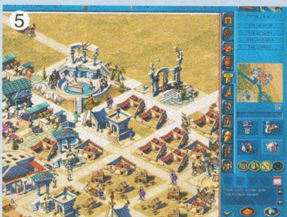
Zunächst legen Sie ein erstes Straßennetz an und weisen Siedlungsflächen aus. Rasch erscheinen die ersten Einwohner, die sich über eine funktionierende Wasserversorgung und Sicherheitseinrichtungen freuen.



Nur in den Bergen befindet sich geeignetes Weideland für Ihre Wolle produzierenden Schafe. Zudem gedeiht dort auf den Getreidefarmen der Weizen. Somit ist die Nahrungsproduktion gestartet.



Auch aus dem Wasser lässt sich Essbares herausholen. Von den Anlegern aus schippern Fischerboote hinaus und kommen mit reichhaltigem Fang wieder zurück. Die Fische werden auf dem Markt verkauft.



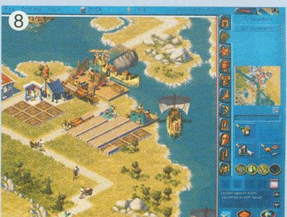
Langsam entwickelt sich die Stadt weiter. Wenn sich in der Nachbarschaft Theater oder Parks befinden, steigert dies die Qualität der Bebauung. Gewerbegebäude hingegen wirken sich negativ aus.



Inzwischen bereitet Ihnen der Höllenhund Zerberus mächtig Ärger. Daher bauen Sie rasch eine Heldenhalle, locken einen Helden heran und lassen diesen das störende Monster kräftig verdreschen.



Zeit für ein wenig Außenhandel: Auf der Weltkarte sehen Sie, welche Nachbarstädte Ihnen wohlgesonnen sind und welche Waren dort angeboten werden. Zudem gibt es diplomatische Möglichkeiten.



Mittlerweile blüht der Handel und sorgt für reichliche Einkünfte. Segler aus anderen Regionen legen am Pier an und kaufen Ihnen überschüssiges Holz oder Ihren beliebten Ziegenkäse ab.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Obwohl ein Echtzeit-Strategiespiel, besitzt das im Mittelalter angesiedelte Age of Empires 2 ansehnlichere Aufbauelemente. Pharao, seines Zeichens Zeus-Vorgänger, kann sich dank motivierendem Pyramidenbau an der Spitze der reinen Aufbauspiele behaupten. Im Vergleich dazu fällt Zeus leider etwas ab, ist jedoch für Liebhaber antikem Städtebaus ein Muss. Realistischer geht es bei der Städtebau-Simulation SimCity 3000 zu. Sehr drollig ist auch das phantasievolle Aufbau-Epos Cultures.

| Spiel | Test | Wertung |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 11/99 | 88 |
| Pharao | 12/99 | 84 |
| Herrscher des Olymp: Zeus | 12/2000 | 82 |
| SimCity 3000 | 3/99 | 80 |
| Cultures | 10/2000 | 78 |

### → Von Göttern und anderen Rabauken

Fast alle wichtigen Daten wurden übersichtlich in das Benutzer-Interface integriert, Sie brauchen also nicht mehr die Spielfeld-Ansicht zu verlassen. Im Gegenzug benötigen Sie eine Weile um herauszufinden, hinter welcher Funktion sich welche Informationen verbergen. Generell wirkt das Interface zwar aufgeräumt, jedoch nicht mehr so atmosphärisch wie die Hieroglyphen des Vorgängers.

Nur bei einer Gelegenheit haben Sie die Stadt nicht mehr im Blick: Handel und Diplomatie sowie die Anlage von Kolonien finden auf einer Karte des griechischen Mittelmeerraumes statt. Dort sehen Sie, welche Handelsgüter von Ihren Nachbarn zur Verfügung gestellt, beziehungsweise benötigt werden. Dort greifen Sie auch fremde Siedlungen an oder versuchen Herrscher durch Geschenke milde zu stimmen. Gehandelt werden neben Nahrungsmitteln auch Marmor, Öl, Wein und andere Güter, die der antike Herr von Welt für seine Untertanen benötigt.

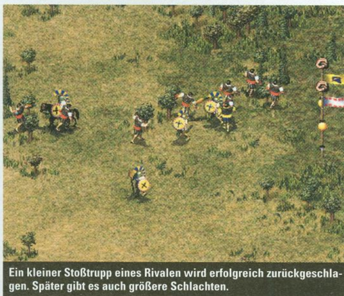
Speziell die Anlage von bis zu vier Tempeln pro Stadt ist sehr materialaufwändig, verspricht aber Vorteile. Die zwölf Gottheiten wandeln wie überdimensionale Fußgänger über die Straßen und können bei Wutanfällen Flutwellen, Erdbeben oder fiese Monster entfesseln. Gut gelaunte übernatürliche Wesen machen aus Ödland wertvolles Farmland oder steigern die Erträge Ihrer Minen.

Im Kampf gegen Ungeheuer, oder um andere Heldenaufträge zu lösen, locken Sie Helden durch spezielle Heldenhallen an. Eine solche Steinhütte allein bringt jedoch keinen Herkules in Ihre Stadt, auch die Lebensbedingungen müssen stimmen. Im Kriegsfall trommeln Sie Bürger am Palast zusammen – die wehrhaften Einwohner und Ihre Kriegsschiffe lassen sich entweder mit sehr schlichten Kommandos gegen den Feind hetzen oder reagieren wahlweise automatisch. Nützlich sind auch Stadtmauern und Türme. Spezielle Elite-Wohnhäuser bringen besonders schlagkräftige Bürgersoldaten hervor. Insgesamt sind die Schlachten eher als mittelprächtige Dreingabe zu verstehen, der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Aufbau und Management.

Der Sieg Ihrer Athleten, Philosophen oder Schauspieler bei nationalen Wettbewerben steigert Ihr Ansehen, zusätzlich dürfen Sie anschließend protzige Monumente errichten. Kolonien liefern benötigte Rohstoffe an die Mutterstadt – der Aufbau solcher Städte erfolgt ebenfalls wie gewohnt.

**»Überraschend abwechslungsreiche Missionen.«**

Zeus erhebt nicht den Anspruch einer historischen Simulation, vielmehr ist es ein Mischmasch aus realen Zuständen und mythologischem Geschehen. Ein höchst bekömmliches Gemisch, zumal die Missionen dank unterschiedlicher Zielsetzungen und verschiedenartigem Terrain überraschend abwechslungsreich sind. **(tw)**



Ein kleiner Stoßtrupp eines Rivalen wird erfolgreich zurückgeschlagen. Später gibt es auch größere Schlachten.



## THOMAS WERNER

**O Pharao – äh – bei Zeus, so langsam könnten die Entwickler ja mal eine wirklich neue Engine springen lassen. Im Prinzip wirkt Zeus wie ein Pharao ohne Pyramiden – oder wie ein Caesar 3 mit griechischen Göttern und zusätzlichen Höhenstufen. Immerhin: Das alte Spielprinzip begeistert wie eh und je, auch die verschiedenen Ziele der Kampagnen faszinieren jeden Aufbau-Fan. Nur kann die griechische Antike nicht ganz mit dem Pyramidenbau im schicken Ägypten mithalten, die bewusst comicartigere Aufmachung ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Im Schnitt sind die Missionen etwas kürzer und anfangs einen Tick einfacher als bei Pharao, ein Spiel für die Mittagspause ist Zeus dennoch nicht. Einige witzige Einfälle wurden gesichtet, Zwischensequenzen fehlen jedoch. Verbesserungen gibt es kleine und mittelgroße, besonders bei der Bedienung. Mal sehen, ob beim nächsten Impressions-Spiel dann die großen Innovationen kommen, und damit meine ich nicht unbedingt 3D.**

**»Das alte Spielprinzip begeistert noch immer.«**

## WERTUNG ZEUS

**▲ PRO**
- SPASSIGE MISCHUNG AUS STÄDTEBAU UND MYTHOLOGIE
- HERAUSFORDERNDE MISSIONEN

**▼ CONTRA**
- KAUM VERBESSERUNGEN
- VIEL HÜBSCHE WUSELEI

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 90 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |

**PC PLAYER SPIELSPASS 82**



Bei Erdbeben zahlt bekanntlich keine Hausratsversicherung.

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

# RUGBY 2001

**ENTWICKLER:** The creative assembly **VERTRIEB:** Electronic Arts **TEST-VERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 4 (an einem Rechner) **INTERNET:** www.easportsrugby.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Der schöne Hechtsprung kommt in der mäßigen Grafik nicht richtig zur Geltung. (Direct3D)

**Die EA-Sports-Familie besteht mittlerweile aus 15 Spieleserien, die jährlich ein Update zum Vollpreis spendiert bekommen.**

Zu den weniger bekannten Produkten zählt dabei »Rugby 2001«, welches auch in diesem Jahrtausend nur komplett in englischer Sprache vorliegt. Das Hauptmenü bietet neben einem rudimentären Training, dem immer anwesenden Freundschaftsspiel und der Weltmeisterschaft nur vier kleinliche Pokalwettbewerbe (so besteht der »Calcutta Cup« gerade mal aus einer einzigen Partie zwischen England und Schottland).

EA Sports gab die »FIFA 99« Grafik-Engine zur Weiterentwicklung frei, das altbacken wirkende Geschehen lässt sich zudem nur aus vier unglücklich gewählten Kamerawinkeln beobachten. Bei allen Varianten wechselt die Ansicht ständig. Dies nervt besonders, weil es nicht nur für Orientierungsprobleme sorgt, sondern auch Spieler und Ball oft verdeckt. Die Hälfte des Handbuchs beschäftigt sich mit der hochkomplexen Steuerung, die sogar auf einem Acht-Button-Gamepad jede Taste mit mehreren Funktionen belegt. Dafür bekommen Sie eine sehr realistische Rugby-Simulation mit ausreichender Spieltiefe geboten, die Daten sind aber leider nur auf dem Stand von 1999. **(Alex Brante/md)**




Im Scrum müssen die australischen »Wallabies« mächtig ackern.

**WERTUNG** RUGBY 2001 PC PLAYER **SPIELSPASS 46**



## ALEX BRANTE

**EA Sports sollte sich in Grund und Boden schämen, denn dieses Produkt hat sich an der Qualitätskontrolle vorbeigeschmuggelt: Die Grafik ist von vorgestern und die Steuerung hätte vor kritischen Augen wohl nie eine Chance gehabt. Alle vier Kamerawinkel sind unübersichtlich. Es mangelt vor allem an Atmosphäre. Obgleich ich, der früher in der »second row« Gras gefressen hat, den Realismus und die mit breitem Dialekt sprechenden Kommentatoren schätze, fehlt es am Spielspaß, den letztendlich ein gutes Computerspiel ausmacht.**

**»Es mangelt an Atmosphäre.«**

Adventure für Einsteiger

# EGYPT 2 – DIE PROPHEZEIUNG HELIOPOLIS

**ENTWICKLER:** Cryo Interactive **VERTRIEB:** Cryo Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.egypte2.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/233, 64 MByte RAM

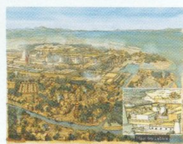


Unser alter Nachbar, ein Idi? Na, wenn er das mal nicht mitbekommt.

**Alle Jahre wieder kommt das Cryo-Kind. Was es uns mitbringt, wissen wir mittlerweile nur zu genau: langweilige 3D-Adventures.**

Diesmal kehren Sie zurück ins alte Ägypten. Im Körper der mehr oder weniger liebreizenden Tifet versuchen Sie ein Heilmittel für Ihren kranken Adoptivvater Djehouty und den Rest der Heliopolitaner zu finden.

Für die authentische Wiedergabe der über 30 Schauplätze sorgten der Historiker Jean-Claude Golvin und Professorin Isabelle Franco vom Cheops-Institut. Wer denkt, die beiden hätten eine Grafik-Engine wie zu Zeiten Tutenchamuns programmiert, geht etwas weit, liegt allerdings nicht völlig falsch. Noch immer präsentiert uns Cryo das Geschehen im Panorama-Bildbetrachter Omni-3D, welcher mit leicht verzerrten Render-Hintergründen eine plastische Umgebung nur simuliert. Neben dem üblichen Herumlaufen mittels handermüdender Mausklicks und dem Lösen von mehr oder minder prickelnden Rätsel, können Sie übrigens durch eine Wissensdatenbank surfen. Hier werden zahlreiche Details über die Erbauer der spitzen Steinhütten preisgegeben. Diese sollten Sie aber unzweifelhaft auch in jedem Fachbuch finden. **(Volker Schütz(mash)**



Die Übersichtskarte erleichtert die Navigation durch Heliopolis.

**WERTUNG** EGYPT 2 PC PLAYER **SPIELSPASS 49**



## VOLKER SCHÜTZ

**Der zweite Teil des Pharaonengrabes leidet an den üblichen Zipperlein: belanglose Dialoge, eine nur begrenzt sinnvolle Anschauen-Funktion und die Gängelung in Sachen Bewegungsfreiheit. Letzteres bezieht sich weniger auf die ganz nett aussehende Pseudo-3D-Grafik als auf die Tatsache, dass nur ein Bruchteil aller Türen, Durchgänge und letztendlich auch Gegenstände benutzbar ist. Insgesamt kommt bei mir so viel Freude auf wie bei den Architekten der Cheops-Pyramide, als denen klar wurde, dass sie mit in die Grabkammer einziehen sollten.**

**»Keine Bewegungsfreiheit.«**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

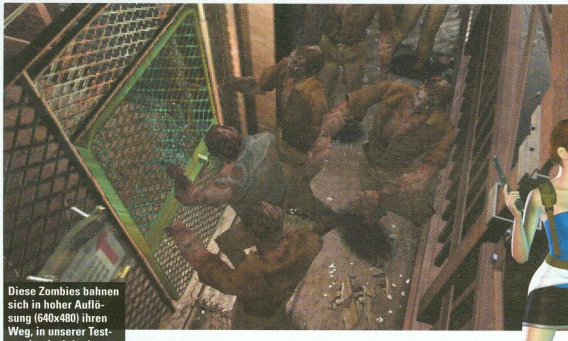
# RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

**ENTWICKLER:** Capcom **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.eidos.de/games/embed.html?gmid=68 **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 48 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16MByte-3D-Karte

**Das optische Äquivalent zum Frühjahrsputz im Schlachthof ist wieder da. »Resident Evil 3: Nemesis« verspricht noch mehr Zombies, Brocken und Granaten.**




Fehlfarben im Presswerk? Mitnichten, denn so sieht der Bildschirm aus, wenn Jill eigene Entscheidungen treffen darf. (320x200).



Diese Zombies bahnen sich in hoher Auflösung (640x480) ihren Weg, in unserer Testversion funktionierete letztere aber noch nicht fehlerfrei. (siehe nächste Seite rechts oben)

**Erinnern Sie sich noch an die beiden Vorgängerteile? Nettes Mädel/kräftiger Bursche betritt unheimliches Gebäude, bekämpft viele Zombies, löst kleine Rätsel und hinterlässt viel unappetitliches Geschmeiß? Dann dürfte die neuste PlayStation-Umsetzung keine weiteren Überraschungen für Sie bereithalten.**

Hier schlüpfen Sie nämlich in die Rolle von Jill, bekannte Protagonistin aus vergangenen Zeiten, und durchpflügen Racoon-City. So niedlich der Name, so finster die Gesellen: Haben doch die von Megakonzern Umbrella »gezüchteten« Widergänger die ganze Stadt in Schutt und Asche gelegt. Jills Ziel ist daher weniger die Rettung der Welt als ihres eigenen (recht niedlichen) Hinterns. Wie gehabt geht es per Tastatur durch die vorgerenderten, teilweise aus dem Vorgänger bekannten Kulissen, welche Sie à la »Alone in the Dark« aus einer fixen Kameraperspektive betrachten. Dies bringt die üblichen Probleme mit sich: Sie verlassen etwa einen Raumabschnitt und landen mitten im Zombie-Hauptbahnhof, wo vor sich hingammelnde Gesellen scharenweise über Sie herfallen – wie Informatiker über die einzige Frau auf der Fachschaftsfete. Sicherlich kein schöner Anblick. Vor allem beißen sich diese hässlichen Kreaturen immer wieder fest und können nur mit Tritten oder Schlägen abgeschüttelt werden. Die Rede ist natürlich von den Zombies.

## FAKTEN

- 3. Teil der bekannten Konsolenumsetzung
- Jetzt mit Ausweichschritt und 180-Grad-Drehung
- Zusätzlicher Spiel-Modus gegen Zeit
- Lokalitäten des zweiten Teils recycelt
- »Life Selection«
- Speicherpunkte

**»Die Rätsel sollten Sie vor keine größeren Schwierigkeiten stellen.«**

### Bis dass der Tod euch scheitelt



Heldin Jill trägt manchmal auch dieses praktische Outfit.

Glücklicherweise steht Ihnen das Waffenarsenal des Vorgängers zur Verfügung, um sich den Weg frei zu schießen. Mit Schrotflinte, Maschinengewehr und schweren Geschützen bringen Sie die Untoten zurück in die Gräber. Nach wie vor leidet Ihre Protagonistin aber an einem chronisch knappen Inventar. Nur zehn Objekte inklusive Waffen und Munition finden in ihrem Rucksack Platz. Die unlogische, aber praktische Multi-Dimensions-Truhe fasst auch diesmal alle überschüssigen Gerätschaften. Ihren Namen trägt sie, weil sie an verschiedensten Orten auftaucht, aber immer den gleichen Inhalt hat. So sieht es halt aus, wenn Konsolenprogrammierer mit dem Spielkomfort ringen. Jeweils in unmittelbarer Nähe dieses Phänomens finden Sie eine Schreibmaschine, auf der Sie Ihr Vorankommen sichern. Zwar rufen solche so genannten Savepoints selten Begeisterungsstürme bei PC-Jüngern hervor, doch wir können Entwarnung geben. Bei RE: Nemesis liegen die Speicherstellen nämlich so dicht beieinander, dass sie kein wirkliches Ärgernis darstellen.

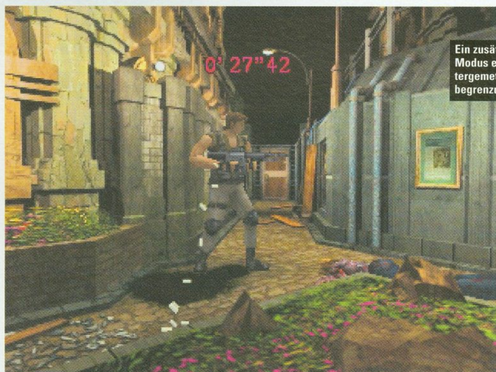

In der Restaurantküche können Sie Nemesis auf verschiedenste Weise loswerden. Wie Blumenkohl kommt er jedoch immer wieder.


Auf diesem Bild sehen Sie eins von Jills sieben Outfits. Außerdem die Grafikschwierigkeiten, welche Resident Evil 3 in der Testversion noch mit hohen Auflösungen hatte. (800x600)

### Braindead hoch 13

Wenn Sie nicht gerade schleimiges Ungeziefer bekämpfen, gilt es Rätsel zu lösen. Da diese sich an PC-lose Konsolenbesitzer richten, sollten die Sie vor keine größeren Schwierigkeiten stellen. »Benutze Feuerzeugbenzin an leerem Feuerzeug« oder »verwende Dietrich an verschlossener Tür« geben den mittleren Herausforderungsgrad wieder. Überdies müssen Sie Jill nur stellenweise explizit zu entsprechenden Handlungen anweisen. Meistens verwendet sie den aufgesammelten Krimskrams automatisch. Damit wirklich gar nichts schief gehen kann, markiert ein auffälliger Leuchtkreis zu klein geratene Objekte.

Das bekannte Adventure-Problem, Räume schlicht zu übersehen, verhindert eine komfortable Karte. Falls Sie trotzdem Schweißausbrüche bekommen und denken »Das schaff' ich nie, ich spiele doch nur Ego-Shooter«, dann keine Bange. In einem zusätzlichen Spiel-Modus schlüpfen Sie in die noch simplere Rolle eines von drei Soldaten und absolvieren diverse Zombie-Trainings-Parcours. In der jeweils vorgegebenen Zeit müssen Sie alle Gegner vernichten und Ihren Zielort erreichen. Dann wird die nächste Strecke freigeschaltet. Hierbei machen sich die neuen Bewegungsmöglichkeiten, sprich die Drehung um 180 Grad und das Ausweichen positiv bemerkbar, gelingt es doch mit ihnen, hinterhältigen Untoten-Attacken noch effektiver zu begegnen. **(Volker Schütz/mash)**



Ein zusätzlicher Spiel-Modus erlaubt Monstergemetzel mit Zeitbegrenzung. (320x200)


Teils laufen die sich stark ähnelnden Zombies auch an der Decke herum.

## VOLKER SCHÜTZ



Gemischte Gefühle im Haus des Todes. Viel hat sich an Capcoms Zombiegewusel in den letzten drei Jahren nicht geändert. Savepoints statt Speicherfunktion, nervige Konsolenmenüs statt komfortabler PC-Umgebung, das Wechseln zwischen den Lokalitäten wird trotz flinker Ladegeschwindigkeit durch Sequenzen von öffnenden Türen dargestellt ... eben die alten Leiden des jungen RE. Doch selbst die gewöhnungsbedürftige Steuerung und Schmalspurrätsel für hirntote Widergänger ändern nichts daran, dass Resident Evil: Nemesis ein echter Schocker ist. Wenn lebende Leichname aus finsteren Ecken hervorschnellen oder brüllend durch splitternde Fenster donnern, segnet manche Unterhose das Zeitliche. Ich musste jedenfalls während der Testphase von koffeinhaltigen Getränken auf warme Milch umsteigen. Meiner Nachtruhe zuliebe.

**»Resident Evil 3: Nemesis ist ein echter Schocker.«**

## WERTUNG RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

**▲ PRO**
- SUPER ATMOSPHÄRE
- ERTRÄGLICHE SPEICHERPUNKTE
- ALLE ERDENKBAREN AUFLÖSUNGEN

**▼ CONTRA**
- SCHWACHE RÄTSEL

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **73**

Strategiespiel für Profis

# COSSACKS - EUROPEAN WARS

**Echtzeit-Strategie mit Tiefgang – eine Illusion? Eine Handvoll Kosaken aus der Ukraine will uns mit »Cossacks« das Gegenteil beweisen.**

Jede Nation verfügt über ihren eigenen Baustil – hier die Österreicher.

**ENTWICKLER:** GSC Game World

**VERTRIEB:** CDV

**TESTVERSION:** Betaversion vom Oktober

**SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung)

**MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet)

**INTERNET:** www.cossacks.de

**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM

**HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MB RAM

**HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MB RAM

## FAKTEN

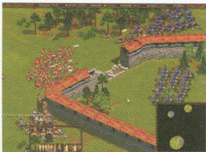
- 16 spielbare Nationen
- 6 Ressourcen
- 4 Kampagnen
- Riesiger Forschungsbaum



Seeschlachten sind ein wichtiger Bestandteil von Cossacks.

**Aus den endlosen Steppen der ehemaligen Sowjetunion rekrutierten einst die Herrscher Russlands Kosaken für ihre Kriege. Heutzutage dagegen halten dort Spielehersteller aus aller Welt Ausschau nach fleißigen Entwicklerteams.**

Der deutsche Vertrieb CDV hat diesen Trend keineswegs verpasst und präsentiert uns mit »Cossacks« ein höchst komplexes Echtzeit-Strategiespiel im Rahmen bewaffneter Konflikte des 17. und 18. Jahrhunderts. In vielerlei Hinsicht fühlt man sich zu Beginn an Ensembles »Age of Empires 2« erinnert, sei es wegen der Bedienung, dem Grafikstil, dem Aufbauprinzip oder den Kampfformationen. Das muss kein schlechtes Zeichen sein, zudem sind den Entwicklern an manchen Stellen noch kleine Verbesserungen zum Vorbild gelungen. Beispielsweise darf Cossacks in übersichtlichen Auflösungen von 1600 mal 1200 gespielt werden und erlaubt Schlachten mit bis zu 8000 Einheiten auf jeder Seite. Insgesamt steht dem Spieler mehr von allem zur Verfügung: Seien es nun 16 spielbare Nationen mit eigenen Vor- und Nachteilen und Baustil oder mehr als 300 technologische Fortschritte. Auch an interessanten eigenen Ideen fehlt es dem Spiel keineswegs. Offiziere dirigieren nicht nur feste Truppenformationen, sondern gewähren diesen auch noch ordentliche Kampf-Boni, Schützen und Artillerie verbrauchen mit jedem Schuss Rohstoffe und Seeschlachten wurden endlich einmal ähnlich viel Aufmerksamkeit zuteil wie bodengestützen Scharmützeln.



Richtig schön werden die Schlachten erst mit Hunderten von Einheiten.

Leider gibt es bei all dem Licht auch viel Schatten. Rein technisch sind die hohen Auflösungen und Einheitenzahlen, mit denen Cossacks sich ruckelfrei spielen lässt, zwar beeindruckend, doch in der Realität profitiert der Spieler davon weniger. Zu Beginn fällt zwischen den spärlichen paar Gebäuden und Einheiten nämlich viel mehr auf, dass die ganze Grafik nur 256 Farben besitzt, was eben leider keine fließenden Farbübergänge erlaubt. Auch die Komplexität hat so ihre Tücken, lassen die ausufernden Upgrades doch im Dunkeln, welches davon im Kampf denn tatsächlich wie viel bringt. Zwar besitzt Cossacks ein sehr ausführliches Tutorial, doch gerade in diesem Bereich schweigt es sich aus.

Die vier Kampagnen sind dafür recht interessant und erfreuen mit abwechslungsreichen Aufgabenstellungen. Leider fehlt aber ein Editor, denn außer zehn Einzelmissionen gibt es nur etwas unbefriedigende Zufallskarten, die Schlachtenszenarien jedoch sind aus unerfindlichen Gründen dem Mehrspieler-Modus vorbehalten.

Doch all diese Mäkel wären Kleinigkeiten in einem interessanten und komplexen Strategiespiel, aus dem sich mit etwas Einarbeitungszeit sehr viel Spielspaß herauskitzeln liesse. Rein theoretisch. Denn leider besitzt Cossacks einen haarsträubend hohen Schwierigkeitsgrad, der selbst in der leichtesten Stufe gewiefte Strategen vor schier unlösbare Probleme stellt. **(luc)**



## LUC MARTIN

**Ob Kosaken wirklich so geniale Krieger sind, dass sie es mit diesem horrenden Schwierigkeitsgrad hätten aufnehmen können sei mal dahingestellt. Tatsache ist hingegen, dass für mich einige Stunden voller Frust und Niederlagen Grund genug sind, ein Spiel für immer zur Seite zu legen. Nur wem Age of Empires 2 zu seicht und selbst in der härtesten Einstellung noch zu leicht erschien, dürfte sich mit den mäßig animierten Kosaken anfreunden.**

**»Stunden voller Frust und Niederlagen.«**

**Allen anderen sei dringend zu einem längeren Probespiel mit der Demo auf unserer diesmonatigen Heft-CD A geraten.**

## WERTUNG COSSACKS - EUROPEAN WARS

**▲ PRO**
- VIEL DRIN, VIEL DRAN
- HOHE KOMPLEXITÄT
- INTERESSANTE IDEEN

**▼ CONTRA**
- HACKESCHWER
- 8-BIT-OPTIK
- WIRRE OPTIONSVIELFALT

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 40 |
| EINSTIEG: | 40 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 69**















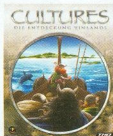
„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!"
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!"
(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte."
(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!"
(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)

# CULTURES
## DIE ENTDECKUNG VINLANDS






WWW.CULTURES.DE

VERTRIEB: **RUSHWARE** GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111





Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

# MIDTOWN MADNESS 2




**ENTWICKLER:** Angel Studios **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.angelstudios.com oder www.microsoft.com/games/midtown2/ **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM oder Pentium II/233, 32 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/800, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte

**Alle Welt starrte letztes Jahr neidisch nach Chicago. Das war einmal, denn die verrückten Fahrer ließen sich dankenswerterweise zu einer Tournee überreden und gastieren nun auch in London und San Francisco.**




London laut: Die Midtown-Madness-Fahrer sind auf einen Besuch vorbeigekommen. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

**Folgender Dialog im Sprechzimmer. Patient: »Herr Doktor, Herr Doktor. Ich werden beim Autofahren morgens auf dem Weg zur Arbeit immer so aggressiv. Ständig habe ich diese tolle Lust, Vollgas zu geben und alle anderen zu Brei zu fahren.«**

Doktor: »Ein ernster Fall. Hm. Mal sehen. Ich verordne Ihnen 20 Stunden »Midtown Madness 2«. Diese Arznei ist neu auf dem Markt und wirkt Wunder. Vertrauen Sie mir. Hilft bei Tollwut, Depression und Todessehnsucht.« Noch ein gütiger Klaps auf den Hinterkopf, und der Patient ist entlassen.

### Der Doktor hat Recht

Denn: Er weiß den Patienten beim zweiten Teil der Midtown-Saga in guten Händen. Die Rezeptur wurde zwar nur leicht verändert, hat aber alleine an Umfang schon um einiges zugenommen. Vor allem psychisch Kranke, die im ersten Teil schon jeden Winkel auswendig kannten, werden erleichtert sein. Und uns Normalos macht es auch viel Spaß.

Worum geht es? Vor allem um eins: Schnell fahren und die Gegner verblasen. Die Besonderheit: Sie bewegen sich nicht auf einer ganz normalen Rennstrecke, sondern durch eine mehr oder weniger brodelnde Innenstadt. Im Vergleich etwa zum normalen Verkehrsaufkommen in München ist die Brodelei zwar nicht so groß, aber immer noch ausreichend, um ordentlich Krach zu machen.

### Welche Stadt darf's sein?

London wirkt auf den ersten Blick gemütlich, aber das täuscht. Zunächst einmal herrscht Linksverkehr, sodann ist die Metropole recht verbaut und besitzt etliche unkonventionelle Kurven mit seltsamen Winkeln. Bevor Sie sich in ein richtiges Rennen wagen, empfehlen wir, zunächst einmal behutsam hindurchzutuckern und dabei auch die Sehenswürdigkeiten wie den Buckingham Palace oder Big Ben auf sich wirken zu lassen. San Francisco hat in dieser Hinsicht nicht so viel zu bieten, dafür aber die bekannt steilen Rampen. Ab einem gewissen Tempo fährt Ihr Wagen

## FAKTEN

- 90 Rennen
- 20 Autos: zehn alte und zehn neue
- 4 Spiel-Modi: Blitz-, Kontrollpunkt-, Rundkursrennen. Neu: Crash
- 2 Städte: London und San Francisco
- 1 alte Grafik-Engine




London leise: Mit dem Doppeldeckerbus herumtouren und Sehenswürdigkeiten bewundern. Hier der Trafalgar Square, einer der bekanntesten Plätze.



In der Stuntschule wird viel verlangt: Versuchen Sie mal, mit einem viel kleineren Wagen einen Pick-Up durch etliche kleine Rammstöße zu zerstören.



Grafisch durchwachsen: Zivilfahrzeuge werden ebenso eckig dargestellt, wie es ihr Fahrstil ist. Das Legoland läßt grüßen.

weniger durch die Stadt, sondern fliegt. Und landet im Anschluss hoffentlich wieder auf seinen vier Rädern.

Haben Sie sich genug umgesehen, geht es zur Wahl des Spiel-Modus. Wie schon im Vorgänger gibt es das »Blitzrennen«, in dem Sie innerhalb eines Zeitlimits Wegpunkte abklappern. Schwierig wird die Sache durch den angesprochenen Großstadtverkehr. Im »Kontrollpunktrennen« kommen noch Gegner hinzu. Im »Rundkursrennen« ist ein richtiger Parcours abgesteckt worden und der Verkehr ausgesperrt. In der neuen und hochinteressanten Spielart »Crash« müssen Sie sich in San Francisco als Stuntfahrer bewähren und in London als Taxifahrer. Diese Prüfungen bieten größtmögliche Abwechslung: Sie springen über Frachtkähne, versuchen sich in 180-Grad-Drehungen, verfolgen andere Fahrzeuge oder fliehen selber vor der Polizei quer durch die ganze Stadt. In den Angel Studios hat man sich den Konkurrenten »Driver« gut angesehen, denn gerade die Arbeit als Stuntfahrer erinnert oft an dieses Spiel.



Mit 17 Metern hat die Feuerwehr das allerlängste Fahrzeug. Respekt.



Mit diesem Wal wird jede Kurve zu einem entsetzlichen Kraftakt.


Der nicht immer gelingt: Dieser Leiterwagen hat nur noch Schrottwert.

### Viel Masse

Ein Manko des Vorgängers wurde gründlich behoben: Zu schnell durchgespielt. Pro Stadt gibt es nun zehn Blitz- wie Rund- und zwölf Kontrollpunktrennen. In Crash kommen inklusive diverser Zwischen- und Abschlussprüfungen noch einmal 13 Aufgaben dazu, so dass man die stolze Zahl von 90 Wettbewerben erreicht, das ist schon was. Die zehn Autos des ersten Teils sind um zehn neue verstärkt worden. Sie variieren zum Teil die alten Exponate, so gibt es gleich drei verschiedene VW Beetle (normal, Jeep-Variante, Rennversion) und zwei Mini Cooper (den alten und den neuen). Aber jedes Fahrzeug besitzt ein eigenes Cockpit (auch die drei Beetles unterscheiden sich) , ein eigenes Motorgeräusch und ein leicht anderes Fahrverhalten. Anfangs stehen zwölf Autos zur Verfügung, durch Rennsiege werden neue Wagen und farbenfrohe Speziallackierungen freigeschaltet. Das hält die Motivation auf hohem Niveau.

### Und Klasse, also, na ja ...

Midtown Madness legt den Schwerpunkt auf Chaos, Action und Abwechslung. Sie fahren durch eine alte U-Bahnstation, bringen Frauen auf dem Bürgersteig zum Kreischen, brettern durch Schaufenster oder erfreuen sich an der Feinarbeit der Designer. So ist im Aston Martin, dem besten Wagen, die Übersichtskarte echt englisch unten links angebracht. Und auch fast jede Hupe klingt anders.

Wer Kritikpunkte sucht, wird sich leicht tun. Straßen wie Autos zeichnet eine gewisse Eckigkeit aus, →

## NEUE AUTOS


Der **Audi TT** kommt in seiner abgespeckten Variante daher (180 PS), lässt amerikanische Fords und Cadillacs aber trotzdem mit Leichtigkeit stehen.


500 PS im **American LaFrance Eagle** reichen nicht für den Sieg: Das Feuerwehrauto ist ein reines Spaßmobil.


Das leichte taktische Fahrzeug (**LTF**) ist unzerstörbar. Aber nur Stuntexperten erhalten Zugriff auf dieses gepanzerte Monster.

## THOMAS WERNER



**Liebe Nörgler, ich weiß selbst, was man an Midtown Madness 2 aussetzen kann: Bis auf die beiden neuen Städte gibt es keine wesentlichen Veränderungen, noch nicht einmal die Grafik haben die Entwickler-Schlunze verbessert. Nur wichtige Gebäude sind halbwegs wiedererkennbar und die Darstellung des Golden-Gate-Parks in San Francisco ist eine Frechheit. Daher könnte man dieses Spiel problemlos als eine als Vollprogramm hochstapelnde Zusatz-CD schmähen. Genau das tue ich jedoch nicht, denn es macht Laune, durch die Straßen von San Francisco zu brettern, oder am Londoner Big Ben vorbeizubrausen. Faszinierend, wie viele interessante Routen in einer Stadt stecken. Ich liebe es, mich durch den Feierabendverkehr zu schlängeln und die Fußgänger zur Seite springen zu lassen. Das ist Vollgas für den Spielspaß, und die Kritik bleibt im Halse stecken.**

**»Vollgas für den Spielspaß.«**

# Midtown Madness 2

## NOCH MEHR NEUE AUTOS



Der **Mini Cooper Klassik** ist das englische Äquivalent zum deutschen Käfer. Er paßt selbst noch durch den heftigsten Verkehr.



Im neuen **Mini Cooper** schlummern nicht nur 52 PS mehr als im Sportmodell des Vorläufers, er ist auch über einen halben Meter länger.



Nicht der neue James-Bond-Wagen. Dennoch ist der **Aston Martin DB7 Vantage** das beste Auto im Spiel. Sehr schnell, stabil und anzugsstark.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH






En Kräftemessen der besonderen Art: Mit dem leichten taktischen Fahrzeug gegen die Londoner U-Bahn.

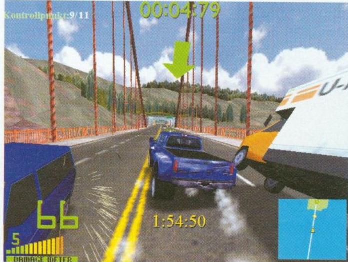
→ von geschmeidiger Pixelpracht ist selbst in höchsten Auflösungen nicht so viel zu bemerken. Die Engine des ersten Teils wurde unverändert übernommen, vermutlich waren die Entwickler genug damit beschäftigt, die beiden Städte nachzustellen, was ja auch gelungen ist. Das wirkt sich aber leider auch in Sachen Hardware-Hunger des Programms aus. Selbst in der niedrigen Auflösung von 640 mal 480 ruckelt die Grafik auf einem Pentium III/500 bisweilen, wodurch auch das Fahren erschwert wird. Derartiges Chaos schätzen wir nicht. Die Details lassen sich zwar senken, aber die ohnehin nicht sehr gute Grafik verliert dann weiter an Qualität. Wer keinen starken Rechner hat, lässt am besten die Finger weg und hofft auf Weihnachten. Das Fahrverhalten zeigt ebenfalls eine gewisse Wehleidigkeit. Es wirkt fast, als hätten die Entwickler zu viel alte Schwarz-Weiß-Filme gesehen, in denen Schnelligkeit durch zu hohe Ablaufgeschwindigkeit vorgetäuscht wurde. »Seht mal, der Wagen schleudert gar nicht, der fährt einfach nur schnell durch die Kurve.« Dieser Vergleich ist etwas übertrieben. Aber gerade im Vergleich mit Driver wirkt das Kurvenverhalten unangenehm simpel.

### Schwamm drüber

Trotz der angesprochenen Schwächen zaubert »Midtown Madness 2« viel Adrenalin auf den Monitor. Wie kaum ein anderes Rennspiel bietet es nämlich hohes Tempo (wenn der Rechner stark genug ist), ein glaubhaftes Stadtbild und vor allem Abwechslung. Sogar ein und dasselbe Rennen können Sie mit verschiedenen Strategien gewinnen, je nachdem, für welchen Wagen Sie sich entscheiden. Mit dem Panoz Roadster oder dem leichten Audi TT halten Sie sich am besten von den anderen fern und versuchen einfach nur schnell zu fahren. Mit dem stabilen Ford Pick Up oder noch mehr mit dem Panzerwagen drängen Sie die anderen ab oder fahren sie zu Schrott. Das funktioniert. Selbst mit dem Lkw haben Sie (geringe) Siegeschancen. Betrachten Sie dann noch die Kleinarbeit wie die netten Sprecher, die das Rennen ankündigen und kommentieren oder die vielen verschiedenen Autos und Kursverläufe kreuz und quer durchs Gebälk der Großstadt, so müssten Sie schon äußerst hartherzig sein, wenn Sie nicht unvermittelt Lust verspürten, mal kurz den Feierabendverkehr aufzumischen. Selbst dem Herrn mit den Tobsuchtsanfällen geht es schon viel besser. Rezeptfrei hat er den Blutdruck abgesenkt und nebenbei die Krankenkassen entlastet. **(uh)**



Ein Kräftemessen ungleicher Art: Zweimal mit dem LTF über den Panoz gebrettert, und der Roadster ist am Ende.




Erkennen Sie den Pick-Up von vorhin wieder? Mit ihm ist es kein Problem, zum Schrecken der Straße zu werden.

## UDO HOFFMANN



**»Die hier dargestellten Rennen sind potenziell gefährlich und sollten keinesfalls nachgestellt werden.«, rät uns das Programm. Ach was! Also, ich fahre auch privat so. Blumenkübel zerdeppere ich aus Prinzip und alle Verkehrsteilnehmer sind meine persönlichen Feinde. Nur mit meinem Lkw komme ich sonst selten nach San Francisco, und auch den Rennwagen hole ich nur ungern aus der Garage, wo doch der Sprit so teuer wurde. Midtown Madness 2 ist ideal, um Frust abzubauen. Zu kritisieren gab es leider einiges, und deshalb rangen wir lange darum, ob die Wertung nicht doch mit einer 7 beginnen sollte. Beim nächsten Teil muss unbedingt eine bessere Grafik-Engine her, der Originalitäts-Bonus dürfte dann verbraucht sein. Diesmal erging allerdings noch Gnade vor Recht. Und Fans des Vorgängers werden sowieso unbesehen zugreifen und auch kaum enttäuscht werden.**

**»Potenziell gefährlich!«**

## WERTUNG MIDTOWN MADNESS 2

**▲ PRO**
- ABWECHSLUNGSREICH
- SEHR UNTERSCHIEDLICHE WAGEN
- ECHTE STÄDTE

**▼ CONTRA**
- ECKIGES STRASSENBILD
- SIMPLE FAHRPHYSIK

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

# METAL GEAR SOLID

**ENTWICKLER:** Konami **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.metal-gear.de, www.mgspc.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 2 MByte Video-RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/333, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 8 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM

**Der heilige Konsolen-Gral erreicht den PC. Die Umsetzung von Konamis Agententhriller verblüfft mit unkonventionellem Spielprinzip und geschickt inszenierter Story.**



**DEMO AUF CD A**




Eine typische Schleich-Ausweich-Situation für Solid Snake. Den Rücken an die Deckung spendende Kiste gepresst, wartet Ihr Held ab, bis die patrouillierende Wache passiert ist. (1024x768, Direct3D)

Liquid Snake ist Solids Bruder und Anführer der bösen Foxhound-Terroristen.

**Alle Ignoranten mit Konsolenumsetzungs-Allergie gehen auf Tauchstation, doch neugierige Feinschmecker freuen sich auf ein ungewöhnliches Action-Adventure.**

»Metal Gear Solid«, das bis dato wahrscheinlich beste PlayStation-Spiel überhaupt, ist für den PC erschienen.

Die Umsetzung profitiert von höheren Grafik-Auflösungen (bis zu 1024 mal 768 Pixel). Texturen und Polygonmodelle wurden allerdings nicht verbessert. Metal Gear Solid ist auf einem 2000er-PC technisch kaum State of the Art, aber das interessante Spielprinzip lässt solche Schönheitsfehler schnell wieder vergessen.

### Allein im Terroristen-Stützpunkt

Helle Aufregung im Pentagon: Kurz vor der Ratifizierung eines wichtigen Abrüstungsabkommen zwischen Russland und den USA droht ein nuklearer Fauxpas. Die Terroristen-Gruppe »Foxhound« hat eine Militärbasis in Alaska besetzt und dabei die Geheimwaffe »Metal Gear Rex« erbeutet. Dieser mobile Riesenroboter kann unentdeckt Atomraketen von jedem Punkt der Erde aus verschießen und wird im Versandhaus-Katalog folgerichtig als »ultimative Waffe« angepriesen. Während die Militärs mit den Terroristen über ihre Forderungen verhandeln, wird der Undercover-Spezialist Solid Snake in die Basis eingeschleust. Im stillen Alleingang soll er zwei Geiseln befreien und Metal Gear unschädlich machen. Im Laufe der Mission kommt dann vieles anders, als es ursprünglich geplant war. Snake gerät in ein komplexes Netz aus Verrat, Gewalt, Liebe und Moral. Das klingt nicht nur wie ein guter Actionfilm, es ist auch einer – wenngleich mit reichlich Interaktion verbunden. Hideo Kojima, der Schöpfer von Metal Gear Solid, ist ein Kinofan, was man seinem Spiel auch ansieht. Mit gekonnten Schnitten, Schwenks und Kamerafahrten sorgen die Zwischensequenzen für viel Atmosphäre und treiben die Story voran. Auch wenn es manchmal etwas geschwätzig und kitschig wird, nimmt einen die Geschichte gefangen.

**»Erst planen, dann schleichen und vor allem nicht erwischen lassen«.**



Die Sniper-Duelle mit Sniper Wolf gehören zu den Höhepunkten. Dank einer Pille bleiben Snakes Arme ruhig.

### Kämpfe vermeiden

Sie sehen Ihre Spielfigur von außen und können optional auf eine 3D-Shooter-mäßige Ego-Sicht umschalten, was aber ausgesprochen unpraktisch ist. Das Level-Design

### FAKTEN

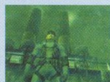
- 10 Waffen
- 300 Trainings-Level (VR Missions)
- 3D-Grafik, aber meist Außenansicht
- Viele langwierige Obergegner-Duelle
- Verschachtelte Story
- Virtuos inszenierte Zwischensequenzen
- PlayStation-Vorlage verkaufte sich weltweit 5 Millionen mal



Wer braucht da noch Zielwasser? Nachdem Sie den Stinger-Raketenwerfer als Waffe aktiviert haben, wird automatisch in die Ego-Ansicht gewechselt.

## METAL GEAR SOLID 2

**Das am sehnsüchtigsten erwartete Spiel im Konsolen-Lager ist der Nachfolger zu Metal Gear Solid. Die »Sons of Liberty« betitelte Fortsetzung soll 2001 für PlayStation 2 und Xbox erscheinen, eine PC-Version ist (noch) nicht angekündigt. Zu den spielerischen Neuerungen gehören koordiniert agierende Gegnerteams, realistisch reflektierende Projektile und eine dynamische Spielwelt, die noch mehr Interaktionen erlaubt.**


Snake steht auf der PlayStation 2 im physikalisch korrekten Regen.

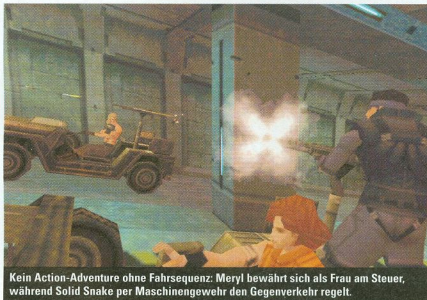
verlangt nach mehr Übersicht und beim Blickwinkel von schräg-oben erkennen Sie, was im Rücken von Snake passiert. Rechts oben ist eine praktische Radaranzeige eingeblendet, auf der Sie Position und Sichtfeld von Kameras und Wachen erkennen. Planung und Timing sind gefragt, um Snake unentdeckt Richtung Raumausgang zu mogeln. Erst planen, dann schleichen und vor allem nicht erwischen lassen.

Zwar findet Snake schnell seine erste Knarre, aber die Feinde sind eindeutig in der Überzahl. Sobald ein Schuss fällt oder Sie ins Sichtfeld eines Terroristen geraten, herrscht Alarmpanik im gesamten Raum. Alle in der Nähe befindlichen Wachen strömen dann in Ihre Richtung und eröffnen das Feuer. Wenn es Ihnen gelingt, ein Weilchen unentdeckt zu bleiben, wird der Alarm wieder abgeblasen und die Terroristen kehren zu ihren Patrouillen-Routen zurück.


Bei den »VR Missions« erwarten Sie 300, von der Hauptstory losgelöste Ultrakurz-Einsätze.

Auch wenn er sich außerhalb des Blickwinkels seiner Gegner bewegt, sollte Snake auf die Geräuschentwicklung achten. Angesichts eines Metallbodens ist das Krabbeln auf allen Vieren ratsamer als munter polterndes Querfeldein-Joggen. Sie können die Hellhörigkeit auch zu Ihren Gunsten nutzen und Wachen durch Klopfgeräusche anlocken. Ganz kaltblütige Agenten schaffen es sogar, mit einem gut abgestimmten Würgegriff von hinten den Gegner lautlos auszuschalten. Achten Sie zudem in den Außen-Levels darauf, an welchen Stellen Snake Fußabdrücke im Schnee hinterlässt. Mitunter darf auch gerätselt werden und der kreative Einsatz von Gegenständen ist gefragt. Kruschkram wie im Inventar gehortete Zigaretten, eine Ketchup-Flasche oder ein Pappkarton machen für unseren Helden zur richtigen Zeit am richtigen Ort das Leben leichter.

**»Melodramatische Würze bescheren die Abschiedsreden der erstaunlich lange vor sich hin sterbenden Obergegner.«**


Kein Action-Adventure ohne Fahrsequenz: Meryl bewährt sich als Frau am Steuer, während Solid Snake per Maschinengewehr den Gegenverkehr regelt.

### Dauerduelle mit Obergegnern

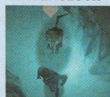
In der zweiten Spielhälfte verbringen Sie immer weniger Zeit mit dem schleichenden Erforschen neuer Level und werden dafür häufiger in Obergegner-Duelle verwickelt. Der Stützpunkt wird von allen möglichen illustren Charakteren wie der →

# Metal Gear Solid

## SURPRISE, SURPRISE!

**Das Ausprobieren verschiedener Gegenstände führt oft zu nützlichen und erheiternden Resultaten. Hier einige unserer abenteuerlichen Lieblingsmomente:**

### WELPENGLÜCK



Mit dem richtigen Geruch in der Nase werden die blutrünstigen Wachhunde zu artigen Schmusekötern.

### JUSTIZIRRTUM



Allein in der Zelle, nur mit einer Flasche Ketchup im Inventar ... was sagt die Wache dazu?

### SARGNÄGEL



Rauchen schadet Ihrer Gesundheit, doch der Qualm macht die Laserstrahlen von Alarmsystemen sichtbar.

### PAKETDIENST



Unter dem Pappkarton steckt Snake, doch die Wachen lassen sich (meistens) durch die Tarnung täuschen.



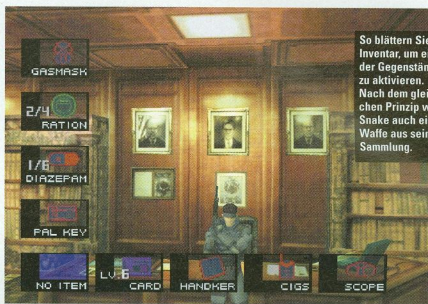


Spaß auf der Herrentoilette: Der gemütlich urinierende Terrorist bekommt nicht mit, wie sich Snake anschleicht.

→ scharfen Präzisionsschützin Sniper Wolf, dem rustikalen Arnold-Verschnitt Vulcan Raven oder Snakes bösem Bruder Liquid bevölkert. Jede Konfrontation mit einem solchen Superschuft ist quasi ein Spiel im Spiel, bei dem Sie Idealwaffe und Spezialtaktik herausfinden müssen. Diese Kämpfe sind eine echte Herausforderung, wirken manchmal aber etwas gedehnt. Melodramatische Würze bescheren die Abschiedsreden der erstaunlich lange vor sich hin sterbenden Lumpen, die mit den letzten Atemzügen aufschlussreiche Freundlichkeiten murmeln.

Wer angesichts dieser breit getretenen Zweikämpfe schlichtweg die Krise kriegt, sollte auf dem Schwierigkeitsgrad »easy« spielen – dann fallen die Obergegner etwas schneller aus den Puschen. Scheuen Sie sich nicht, immer wieder den Funkkontakt mit Ihrem Hauptquartier aufzunehmen. Verschiedene Spezialisten rücken bei wiederholter Befragung handfeste Tipps zur Boss-Bekämpfung heraus. Auch wenn man sich nicht über das nächste Missionsziel im Klaren ist, sorgt ein Telefonat mit Ihrem Chef Colonel Campbell oft für Klärung.

In diesem Zusammenhang drängt sich die alte Gretchenfrage auf, die jeden PC-Besitzer angesichts von Konsolen-Umsetzungen mit Misstrauen und Argwohn erfüllt: »Kann ich jederzeit speichern?«. Die Antwort ist ein klares »Jein«. Zwar gibt es ein neues Optionsmenü, in dem Sie jederzeit (und ohne lästigen Smalltalk mit Funkfräulein Mei Ling) speichern dürfen. Allerdings wird dabei nur der Stand zu Beginn des aktuellen Raums festgehalten. Wenn Sie also im letzten Drittel der zweiten Etappe eines Obergegner-Kampfs sterben, müssen Sie die ganze Konfrontation wieder von vorne durchkauen.

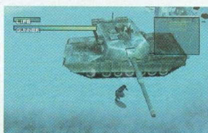



So blättern Sie im Inventar, um einen der Gegenstände zu aktivieren. Nach dem gleichen Prinzip wählt Snake auch eine Waffe aus seiner Sammlung.

### Richtig nett nur mit Pad

Regel Nummer eins für alle Terroristen-Basis-Einschleicher: Schnappen Sie sich ein Gamepad. Die Steuerung wurde von der PlayStation-Vorlage übernommen und ist per Tastatur etwas hakelig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit bereitet die Bedienung des Agentenalltags allerdings keine Probleme mehr. So öffnen Sie mit je einem Feuerknopf die beiden Inventars (eins für Waffen, eins für alle anderen Fundsachen). Bei gedrücktem Knopf scrollen Sie durch die Objektauswahl. Ist der gewünschte Gegenstand schließlich im Auswahlfeld, lässt man den Knopf einfach wieder los.

Nach dem mehrstufigen Showdown und endlosen Zwischensequenzen ist die Welt relativ rasch gerettet. In Metal Gear Solid stecken viele Ideen und sorgfältiges Design, aber für PC-Verhältnisse ist es nicht gerade ein Komplexitäts-Schwergewicht. Als Zugabe gibt es deshalb die seinerzeit als separates PlayStation-Spiel verkauften »VR Missions«. In diesem Trainingssimulator absolvieren Sie rund 300 knackige Kurz-Level ohne Story, bei denen die Schleichplanung im Mittelpunkt steht. Ein netter Nachschlag mit viel Denkspiel-Charme. **(hl)**




Nachdem die Elektronik des Panzers gestört wurde, werfen Sie dem Schützen eine Granate au den Schoß.



## HEINRICH LENHARDT

**Wer Metal Gear Solid nicht kennt, hat eine echte Bildungslücke. Das Programm ist voller skurriler Detailideen und denkwürdiger Momente. Obwohl ich einst die PlayStation-Vorlage meisterte, habe ich mich gern nochmals durch die PC-Version gespielt. Das Opus erschließt sich aber nur aufgeschlossenen PC-Spielern: Gamepad-Steuerung, Obergegner-Kämpfe, Speicherfunktion und leicht angestaubte Technik sind konsolige Erblasten. Die Story hat neben dramatischen Highlights mit Fingernagel-Abkaugefahr auch ihre Durchhänger: Die Liebe-Friede-Eierkuchen-Botschaft suppt gegen Ende eine Kitschlache zusammen. Eines der derzeit besten Videospiele ist nach PC-Maßstäben »nur« beachtlich gut. Aber wenn Sie intelligente Action Marke »Dark Project« oder »Deus Ex« mögen, sollten Sie Metal Gear Solid eine Chance geben.**

»Nach PC-Maßstäben »nur« gut.«

## WERTUNG METAL GEAR SOLID

**▲ PRO**
- STIMMUNGSVOLL
- ABWECHSLUNGSREICH
- CLEVERES DESIGN
- VIELE ZUSATZ-MISSIONEN

**▼ CONTRA**
- TECHNIK UND BEDIENUNG RECHT KONSOLIG

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

**ENTWICKLER:** Monolith **VERTRIEB:** Fox Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Internet, Netzwerk ) **INTERNET:** www.sanitygame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## Ein Nachmittag im Spiellabor: Eine Kreuzung aus »Magic: The Gathering« und »X-Men« mutiert zu einem ausgewachsenen Actiontitel.




Im Rastafari-Zubehörladen tauscht Cain einen alten Reliquienschädel gegen ein neues Talent.

**Die Supermänner leben mitten in der Zukunft 30 Jahre unter uns. Mit Hilfe des so genannten »Psionic Booster Serums« verwandeln sich Menschen wie du und ich in Überwesen, die mit Gedankenkraft allerlei lustige Dinge anstellen können.**

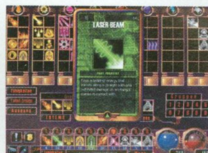
Damit ist weniger das Verbiegen von Löffeln à la Matrix oder ähnlicher Firlefanz gemeint, sondern das Beschwören von Blitzen, Knochenwänden oder gar Sandstürmen. Da solch geistige Belastung manch einem Anwender die Festplatte verschmurgelt, bedarf es einer starken Truppe, welche die latent Hirnverbrannten unter Kontrolle hält. Dies ist die DNPC.

Sie spielen deren Agenten Cain, welcher die Menschheit gegen seinen – was haben wir alle gelacht – Bruder Abel und andere mächtige Finsterlinge beschützt. Während Sie Ihren Helden (gesprochen von Rapper Ice T) durch die dreidimensionale Umgebung bugsieren, nimmt die Hintergrundgeschichte Ihren Lauf. Ihr Vorankommen durch die atmosphärisch dichten 20 Einzelspieler-Level lenken Sie per Maus oder Tastatur. Eine Kombination beider ist zumeist angebracht, da die über Kopf montierte Kamera nur einen kleinen Teilausschnitt der Umgebung zeigt. Sie muss oft geschwenkt werden, weil Feinde sonst verdeckt bleiben. Die meisten Begegnungen mit anderen Menschen laufen zunächst jedoch friedlich ab. Drei voneinander unabhängige Dialog-Modi liefern Ihnen wichtige Informationen. Sie entscheiden dabei, ob Sie Ihr jeweiliges Gegenüber »normal«, mit gezückter Polizeimarke oder vorgehaltener Kanone befragen. Aber wehe, Sie ballern einen Unschuldigen über den Haufen. Dann setzt Sie Ihr so genannter Aggressionschip außer Gefecht und beendet die Mission vorzeitig.

### FAKTEN

- Ice T spricht Cain
- LithTech-Engine
- 3 Deathmatch-Varianten
- 8 Totems
- 10 Mehrspieler-Level
- 20 Solo-Level
- 80 Talente
- 3000 Zeilen Sprachausgabe

**»Wehe, Sie ballern einen Unschuldigen über den Haufen.«**




Jeweils zehn Sprüche muss Cain aus den insgesamt 80 auswählen.



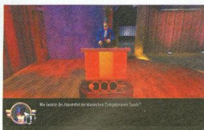
Na, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Unser Rodman-Verschnitt erwirbt ein neues Talent.

### Mehl Zaubel? Abel Cain Problem!

Freien Lauf dürfen Sie der Gewalt nur gegenüber den wirklichen Widersachern lassen. Diese rangieren vom rotnackigen Farmer, über bösartige Hundewesen, bis hin zu sexy Magierassistentinnen. Sie



Hoffentlich haftpflichtversichert: Agent Cain randaliert auf dem Angestelltenparkplatz von Aiken Pharma.



In einer perversen Talkshow muss Cain Rede und Antwort stehen. Die Fragen an ihn und seine Gegner sind stellenweise recht lustig.

beharken die Damen und Herrn mit einem von 80 Psycho-Talenten wie etwa Flammenbälle, Meteorregen oder Energiestrahlen. Diverse Schutzschilde, Beschleunigungs- und Verzögerungstricks sind auch mit von der Partie. Andere »Sprüche« helfen Ihnen beim Lösen der zahlreichen Rätsel. Telekinese erweist sich beispielsweise immer wieder als hilfreich, wenn es um die Bewältigung kleiner Sokoban-Aufgaben geht. Andernorts überwinden Sie auf »magischen« Schwingen tödliche Jump-and-Run-Parcours. Hierfür gilt die Einschränkung, dass Ihr beinlahmer Held nicht ungedopt zu akrobatischen Leistungen wie Sprüngen oder Rollen in der Lage ist. Nur »Zauber« helfen ihm über den Boden der Tatsachen hinweg. **(Volker Schütz/mash)**



## VOLKER SCHÜTZ

**Vorweg die obligatorische Nörgelei: Unübersichtliche Kämpfe und unfaire »Schaff es oder stirb«-Puzzle sorgen für permanentes Nachladen. Das Wiederherstellen eines Spielstandes dauert horrende 30 bis 60 Sekunden. Ich habe während der Zwangspausen den vierten Teil von Harry Potter durchgelesen, schnellere Leser schaffen vermutlich die Buddenbrocks. Auf geduldige Naturen wartet allerdings ein Actionspiel der Oberklasse. Die Grafik ist schnuckelig, die Geschichte abwechslungsreich, irgendwo passiert immer etwas Unerwartetes. Der permanente Telefonkontakt zwischen Cain und seiner Controllerin hilft nicht nur bei den unzähligen Rätseln, sondern erweckt die Protagonisten zu Leben. Falls Sie jetzt denken: »Ha, Actiontitel fangen immer mit einem Skript-Feuerwerk an, aber das legt sich ab dem Punkt, wo die Demoversion endet.« ... Weit gefehlt! Auch die späteren Level sind vollgepackt mit relevanten Dialogen, kleinen Gags und coolen Sequenzen in der Spielgrafik. Wen Sanity langweilt, der kann nicht bei Verstand sein.**

»Wen Sanity langweilt, der kann nicht bei Verstand sein.«

## WERTUNG SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

▲ **PRO**
- SEHR ABWECHSLUNGSREICH
- VIELE ZAUBER UND GEGNER
- SCHÖNE RÄTSEL

▼ **CONTRA**
- EINGESCHRÄNKTES SICHTFELD
- FINSTERE LADEZEITEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **78**

## KARTEN-SPIELE







In acht Totems mit je zehn Talenten findet Cain Spielkarten, die an »Magic: The Gathering« erinnern. Viele Zauberwirkungen überschneiden sich jedoch enorm.

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

# STAR TREK: STARFLEET COMMAND – CAPTAIN'S EDITION

**ENTWICKLER:** 14° East **VERTRIEB:** Interplay **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.interplay.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/333, 64 MByte RAM



Genüg Prügel eingesteckt: Das beschädigte Föderations-Schiff holt zum Gegenschlag aus.

**Captain Kirk hat ja schon vor einigen Jahren das Zeitliche gesegnet.**

Doch ihm zu Ehren kämpft die Föderation im 23. Jahrhundert immer noch gegen Klingonen und Romulaner für den Frieden in der Galaxis.

Vom totalitären Pazifismus sind die beteiligten Kulturen noch weit entfernt. Sie wählen eine von sechs möglichen Rassen, von denen jede einzelne mit unterschiedlichen Raumschiffstypen protzt. Die Föderation besitzt natürlich vertraute Schiffe wie die U.S.S. Enterprise oder Raumer der moderneren »Excelsior«-Klasse. Klingonen und Romulaner haben in ihrem Fuhrpark nicht so moderne Fluggeräte stehen, verfügen dafür aber über eine Tarnvorrichtung. Sie steuern Ihr Raumschiff mit Hilfe einer Kontrollkonsole, mit der Sie Geschwindigkeit und Waffen auswählen. Ihre Weltraumflieger sind zwar in 3D-Grafik gehalten, trotzdem finden die Kämpfe nur auf einer zweidimensionalen Ebene statt. Die neue »Captain's Edition« bietet zum günstigen Preis von circa 50 Mark 30 zusätzliche Missionen, die noch einen kleinen Tick schwieriger sind. **(dk)**



Widerstand zwecklos: Die Romulaner machen sich zur Tarnung bereit.

**WERTUNG** STARFLEET COMMAND – CAPT. EDITION PC PLAYER

SPIELSPASS **72**



## DAMIAN KNAUS

**Wer in seiner Computerspiel-Karriere schon mal ein oder zwei Strategiespiele gemeistert hat, dem werden auch die Klingonen keine Angst einjagen. Doch im Gegensatz zur sonstigen Echtzeitkost, bei denen es mit namenlosen Soldaten oder Robotern zur Sache geht, muss ein Spiel im Star-Trek-Universum schon mehr bieten. Die vielen Charaktere aus der Serie waren es, die »Raumschiff Enterprise« damals so interessant gemacht haben, doch von denen sieht man im Spiel leider nichts – von Captain Sulus Tutorial-Einweisungen mal abgesehen. Trotzdem sorgt der Sternentrip für kurzzeitigen Spaß.**

»Der Sternentrip sorgt für kurzzeitigen Spaß.«

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# RUNE

Schöne Aussicht nach Wikinger-Art: Der Blick auf die Lava kostet extra, dafür fallen auch keine Heizkosten an.

**ENTWICKLER:** Human Head Studios **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.runegame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/900, 128 MByte RAM, 3D-Karte

## Ein Wikingerspiel als Erstlingswerk – aus diesem ungewöhnlichen Thema hat der Newcomer Human Head Studios eine actionreiche Reise in die nordische Mythenwelt gebastelt.

**Wikinger waren schon harte Kerle: Wenn sie nicht gerade Angst und Schrecken verbreiteten, tranken sie berauschenden Met. Zur Abwechslung verbreiten Sie anschließend Schrecken und Angst.**

Diese Art der Freizeitgestaltung sollte wohl die regelmäßig auftretenden Winterdepressionen mildern. Einige Nordmannen ergriffen sogar richtige Berufe, so auch Ragnar, Ihr Held bei »Rune«. Doch just an dem Tag, als er sein Diplom als Oninsblade erhält, nahen üble Dunkel-Wikinger. Vor diesen Gesellen muss Ragnar zusammen mit den anderen Kämpfern seines Dorfes die heiligen Runen Odins schützen. Schließlich plündern die Widerlinge für die Gegenseite und wollen den unter die Erde verbannten Gott Loki rehabilitieren. Leider scheitert die Aktion kläglich, Ihr Drachenboot säuft ab und Sie werden nur durch göttliche Fügung gerettet. Obergott Odin hat mit Ihnen nämlich große Pläne, doch zunächst müssen Sie eine ausgedehnte Unterwelt durchqueren.

> »Gekämpft wird von Angesicht zu Angesicht.«

### Die Axt im Hause erspart den Wikinger

Völlig wehrlos sind Sie dabei nicht, schließlich begegnen Sie im Verlauf des Abenteuers wahren Monsterhorden. Gekämpft wird nur von Angesicht zu Angesicht, Fernwaffen wie →

**FAKTEN**

- 5 Umgebungstypen
- Insgesamt 43 Level
- 15 Waffen
- 12 Gegner-Grundtypen
- Einfaches Magiesystem
- 7 Mehrspieler-karten
- 2 Multiplayer-Modi



Wikinger sind keine Affen, klettern können sie aber allemal.

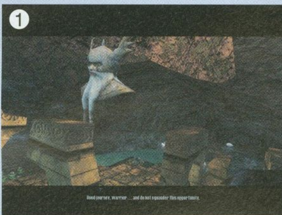


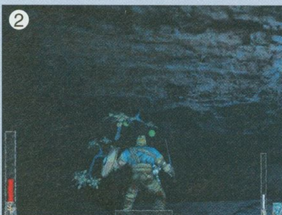
Mit dem Schalter öffnen Sie ein Gitter und mogeln sich dann an den Flammen vorbei.

## SO SPIELT SICH RUNE

**Die Abenteuer des Wikingers Ragnar führen Sie durch 43 Level der finsteren nordischen Welt. In Odins Reich haben Pazifisten keine Chance. Wir haben dem Helden ein wenig über die Schulter geschaut und einen Abschnitt im Bild festgehalten:**

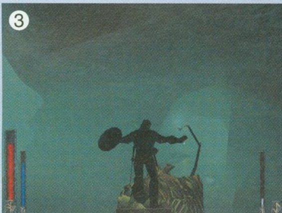
Obergott Odin begrüßt seinen Recken Ragnar und wünscht Ihm viel Erfolg bei der Durchquerung der Unterwelt. Ermuntert durch dieses verbale Schulterklopfen setzen Sie die Reise todesmutig fort.




Vorher jedoch stärken Sie sich mit einem knackigen Apfel für die anstehenden Kämpfe. Dieses frischgepflückte Obst enthält nicht nur wertvolle Spurenelemente, sondern steigert auch die Lebensenergie.

Zunächst tauchen Sie durch ein überflutetes Höhlensystem und suchen den Ausgang. Dabei sollten Sie nicht nur den Sauerstoffvorrat im Auge behalten, sondern auch hungrigen Riesenfischen ausweichen.

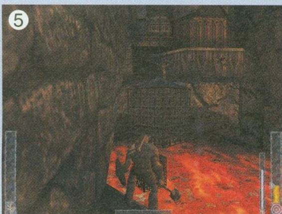


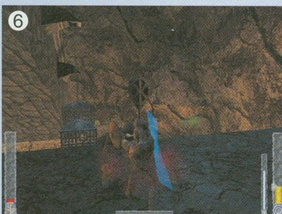




Aber auch an Land lauert gefährliche Fauna: Krabbenartige Riesen-Krustentiere attackieren Sie mit ihren Scheren. Gut, dass Sie mit Äxten, Schwertern und Keulen bewaffnet sind.

Als Nächstes steht ein kleiner Test im Weitsprung an. Die Belohnung für gelungene Sprünge: Sie überqueren den Abgrund. Wer versagt wird ein wenig in der unten entlangströmenden Lava gesotten.

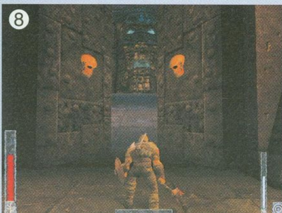



Bevor Sie auf die nächsten Käfige hopsen, warten noch üble Zombie-Burschen auf einige kräftige Schwerthiebe. Solange deren Köpfe noch auf den Schultern sitzen, haben Sie keine Ruhe.

Wunderbar, hier hat jemand eine magische Rune verloren. Flugs sammeln Sie das gute Stück ein und steigern so den Vorrat an übernatürlicher Energie für Ihre Waffen.

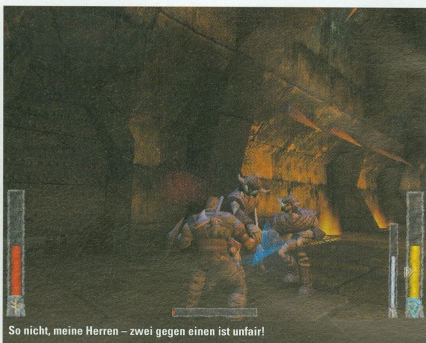



Endlich, das Level-Ende ist erreicht. Doch bei Rune ist jeder Ausgang auch ein Eingang und dahinter lauern weitere Gegner und Fallen auf Ihr Erscheinen.

# Rune


Während unten ein Kampf tobt, hängen an der Decke ein paar Zuschauer gemütlich herum.


So nicht, meine Herren – zwei gegen einen ist unfair!

→ Pfeil und Bogen wurden von echten Nordmännern verschmäht, allenfalls dürfen Sie die Gegenstände herumwerfen. Dafür gibt es gleich drei Kategorien von Gegner-Tranchierwerkzeug in 15 verschiedenen Variationen: relativ schnelle Schwerter, mächtige Äxte und rüstungsknackende Hämmer. Jeder Waffe ist eine individuelle Runen-Magie zugeordnet. Bestimmte Zauber verwandeln Ihre Klinge in ein Flammenschwert, lassen Sie unsichtbar werden oder frieren den Angreifer ein. Ärgerlicherweise hält diese Spezialkraft nur kurz an und muss anschließend durch das Einsammeln neuer Runen-Energie wieder aufgetankt werden. Macht nichts, notfalls dreschen Sie eben mit abgeschlagenen Armen auf den Feind ein.

**»Ein ansehnliches Erstlingswerk.«**

Natürlich lässt sich auch die eigene Lebensenergie auffrischen – bevorzugte Eiweißquelle sind lebende Eidechsen, daneben beißt Ragnar auch in Äpfel oder Ochsenkeulen. Solche Stärkung ist – Gott sei Dank! – reichlich vorhanden. Schließlich gibt es ein Dutzend Gegner-Grundtypen mit insgesamt 30 Unterarten. Zombie-Wikinger liegen nach einem vermeintlich letalen Treffer nur kurz am Boden der Schädel vom Hals geschlagen wird. Anhängliche Riesenkrabben hingegen lassen sich besonders rasch mit dem Hammer loswerden. Notfalls hilft ein Abblocken des Angriffs mit dem Schild, das der erfahrene Wickinger stets bei sich führt.


Damals war die Welt noch in Ordnung und die Langhäuser waren richtig lang.

## Irreal, oder bloß »Unreal«?

Neben zahllosen Monster-Metzeleien ist die Umwelt auch mit Fallen gespickt. Unachtsame Zeitgenossen werden bald zerquetscht, geröstet oder zerhackt. Allerdings bleibt das Programm stets fair, mit offenem Auge und ein wenig Geschick sind Tode leicht zu vermeiden. Hüpfeinlagen sind ebenfalls reichlich vorhanden, zudem klettert Ragnar Seile hoch und taucht durch wassergefüllte Level-Abschnitte.

Dank überraschend präziser Steuerung sollten erfahrene Spieler auch diese akrobatischen Einlagen meistern; an der Kameraführung mit Blick auf die Rückseite des Helden ist ebenfalls kaum etwas auszusetzen. Die Rätsel beschränken sich meist auf das Auffinden und Drücken von Schaltern oder das Zertrümmern versteckter Ausgänge. Es gibt kaum Stellen, an denen Sie länger hängen bleiben.

Die Gegner verhalten sich anfangs wenig helle, doch ist dies von Krustentieren und Zombies nicht anders zu erwarten. Später steigt die Herausforderung spürbar, aber erwarten Sie keine Axt schwingenden Einsteins. Dafür kommen Sie meist mit simplen Attacken und behänden Ausweichbewegungen aus. Zwar gibt es noch Kombinationsattacken und Abwehrbewegungen, in der Realität können Sie aber getrost darauf verzichten. Die Designer haben clevererweise die »Unreal-Tournament«-Engine lizenziert und hatten so mehr Zeit, um die 43 Level zu gestalten. Tatsächlich ist die schiere Menge an Spielabschnitten beachtlich.

Die Mehrspieler-Variante ist mit nur sieben Karten und zwei Spieler-Modi – Deathmatch und Team-Deathmatch – ein wenig unterbelichtet. Davon abgesehen hat Human Head ein ansehnliches Erstlingswerk abgeliefert. **(tw)**



## THOMAS WERNER

**Anfangs hatte ich üble Befürchtungen: Ein Action-Adventure mit einem tumben Wikinger als Hauptperson, der durch ödes Nordland wandert – kann so etwas überhaupt Spaß machen? Wie so oft kam alles anders: Ragnar hüpft höchst elegant durch eine stimmungsvolle Düsterwelt und mimt dennoch überzeugend den Muskelprotz. Lara-Fans werden sicherlich zunächst durch die Vielzahl hektischer Metzeleien irritiert, doch auch für sie gibt es genügend Spring- und Kletterorgien. Sicher, Rune ist kein Spiel für Zartbesaitete, doch immerhin ist es nie unfair. Statt fieser Stellen verlängerten die Designer den Spielspaß durch die Menge an Leveln. Da verschmerzt man auch die wenigen Mehrspielerkarten.**

**»Kein Spiel für Zartbesaitete.«**

## WERTUNG RUNE

▲ PRO
- BEACHTLICHE MENGE AN LEVELS
- KAUM UNFAIRE STELLEN
- STIMMUNGSVOLL

▼ CONTRA
- WENIGE MEHRSPIELER-KARTEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

Strategiespiel für Einsteiger

# LEGOLAND

**ENTWICKLER:** Lego Software **VERTRIEB:** Lego Software **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.lego.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/300, 32 MByte RAM



Bauen Sie einen Vergnügungspark im Lego-Look.

**Die bunten Plastiksteine sind seit Jahrzehnten Pflichtspielzeug in den Kinderzimmern.**

Wenn bei Ihnen im Laufe der Jahre die Stecksteinchen den Weg zum Staubsauger gefunden haben, brauchen Sie oder Ihre lieben Kleinen dank des virtuellen Ablegers »Legoland« nicht auf den Aufbauspaß zu verzichten. Wie bei dem in Ehren angegrauten »Theme Park« übernehmen Sie die Rolle eines Vergnügungspark-Chefs: Sie errichten verschiedene Attraktionen und unterschiedliche Kaufhäuser, um zahlende Kundschaft anzulocken. Ihre Angestellten – wie etwa Gärtner oder Mechaniker – halten den Park in Schuss. Während Sie Kohle machen, werkelt Ihr Professor an neuen Attraktionen und stellt Ihnen seine aktuellen Erkenntnisse sofort zur Verfügung. Alle Gebäude sind im typischen Lego-Stil gehalten, sehen aber auf Grund der wenigen Farben im Spiel ziemlich trist aus. Wegen des leichten Schwierigkeitsgrades ist der virtuelle Lego-Park nur Kindern zu empfehlen. **(dk)**




Actionspiel für Einsteiger

# GALAGA

**ENTWICKLER:** King of the Jungle **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.hasbro-interactive.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Grafikkarte mit 2 MByte Video-RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte Video-RAM



High Speed, hässlich, heilloses Durcheinander.

**Blasphemie! Verrat! Was habt ihr Schufte mit »Galaga« gemacht?**

In den 80er Jahren erfreuten wir uns am gleichnamigen Abservieren sorgfältig designter Sprite-Formationen. Doch in dieser verschlimmbesserten Neuauflage schwirren Sie in 3D durch unübersichtliche, langweilige Weltraum-Level. Feindesschiffe lassen sich als Beiboote klauen, dazu kommen Extras wie Schub-Booster oder Smart Bomb. Nett gedacht, spielt sich aber miserabel. Der steinzeitliche Spielkomfort kennt keine Schwierigkeitsgrade und lässt Sie nicht speichern. Dubiose Missionsziele machen das Flugballern unnötig langwierig.

Nach gelungenen Remakes wie »Frogger«, »Breakout« oder »Centipede« hat sich Hasbro diesmal einen Schuss in den Oldie-Ofen geleistet. Mit dem guten alten Galaga hat dieser Weltraum-Schrott nicht viel zu tun. **(hl)**




Adventure für Einsteiger

# PARIS 1313

**ENTWICKLER:** Microids **VERTRIEB:** Avalon **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.vid.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/166, 32 MByte RAM



Anspruchsvoll: Die Geschichte setzt sich fort, indem Sie pro Kapitel jeweils eine kleine Aufgabe – wie hier das Bogenschießen – absolvieren.

**Paris zu Beginn des 14. Jahrhunderts: Frankreichs König Philipp der Schöne befindet sich auf dem Zenit seiner Macht.**

Nachdem er sich die Güter des mächtigen Templerordens unter den Nagel gerissen und den Papst in die Knie gezwungen hat, wendet er sich der angenehmeren Aufgabe zu, seine Hauptstadt zur Perle des Abendlandes zu erweitern.

Wenn sich dieses Szenario wie der Ausschnitt aus einem Geschichtsbuch liest, so kommt das nicht von ungefähr: »Paris 1313« soll ganz offensichtlich nicht nur der Unterhaltung, sondern auch der Bildung dienen. Dazu haben die Entwickler zusammen mit Historikern die Spielumgebung auch direkt an die damalige historische Realität angelehnt. Vor diesem Hintergrund verfolgen Sie die Abenteuer dreier unterschiedlicher Charaktere in Paris – eines Knappen, eines Handwerkers und einer Gauklerin. Um einer Intrige auf die Spur zu kommen, durchspielen Sie die Ereignisse kapitelweise aus der Perspektive jedes einzelnen des Trios. Haben Sie das Kapitel mit jeweils zwei davon erfolgreich abgeschlossen, wird die lehrreiche Geschichte weiterentwickelt. Hierzu müssen Sie in einer Reihe von vorgerenderten Standbildern jeweils ein kleines Rätsel oder Geschicklichkeitsspiel absolvieren. Die Interaktion beschränkt sich dabei zumeist auf jeweils eine von zwei Antworten, auf die Entscheidung, nach links oder nach rechts zu gehen, oder darauf, das richtige Objekt anzuklicken.

Die Grafiken des Adventures mögen Paris vielleicht historisch korrekt rekonstruieren, scheinen aber selbst ziemlich antiquiert. Während die Sprachausgabe gerade noch annehmbar gelungen ist, sucht man nach untermalenden Soundeffekten oder gar Musik meist vergeblich.

Nach zwei bis drei Stunden dürften Sie das letzte der neun kurzen Kapitel hinter sich gebracht haben – etwas wenig für ein Vollpreisspiel. Insgesamt können wir Paris 1313 selbst bei der Adventure-Knappheit nicht mal absoluten Genre-Fans empfehlen. **(luc)**




## LUC MARTIN



**Ohne hier falsche Vorurteile schüren zu wollen, angesichts einiger französischer Adventures scheinen mir unsere westlichen Nachbarn von einem anderen Planeten zu stammen. Nach den legendären Eigenheiten der Cryo-Produkte versucht nun Microids, uns mit dem hinreißenden Charme eines Themenabends bei Arte ein national gefärbtes Geschichtsbild des mittelalterlichen Frankreichs aufzuzwingen. Ob davon wirklich auch der Rest der Welt überzeugt werden kann? Na dann, vive la France!**

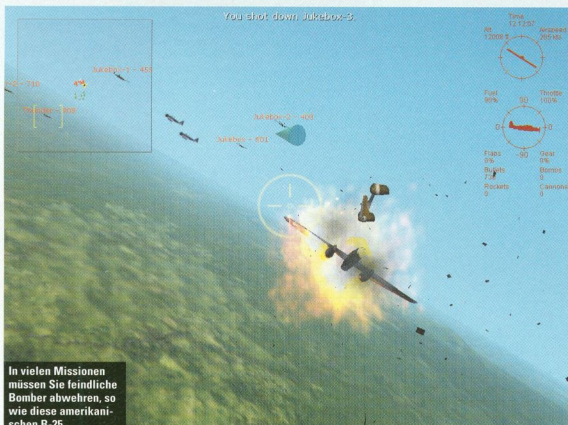
**»Themenabend bei Arte.«**

Flugsimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 WW 2 PACIFIC THEATER

**ENTWICKLER:** Microsoft **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Beta vom Oktober **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 32 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.microsoft.com/games **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 4MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32MByte-Grafikkarte

## Microsoft nimmt die schöne, neue Engine vom »Flight Simulator 2000« und schickt Sie in den Pazifik. Doch recht schnell sehnen Sie sich nach dem Rückflug-Ticket.




In vielen Missionen müssen Sie feindliche Bomber abwehren, so wie diese amerikanischen B-25. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**Vor knapp zwei Jahren zeigte Microsoft, dass das Gerüst des »Flight Simulator« noch zu anderem taugt, als den virtuellen Steuerknüppel gerade zu halten. Damals ging es um den Krieg in Europa und die Luftschlacht um England.**

Das zweite große Aufeinandertreffen riesiger Streitmächte fing mit dem japanischen Angriff Ende 1941 auf den US-Flottenstützpunkt Pearl Harbor an – was den Amerikanern naturgemäß näher liegt. Erst 1942, mit der Schlacht um Midway, konnten die Japaner damals zurückgedrängt werden.

**»Noch immer gibt es keine Torpedos.«**



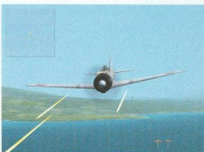
So, so, dieses Inselchen beherbergt also alle militärischen Installationen der Amerikaner auf Midway? Wohl kaum.

### Willkommen an Bord!

Jeweils auf Seiten der königlichen, japanischen Marineflieger oder der US Navy treten Sie der Kampagne bei, die sich teils verzweigt und bei der Sie mehrere verschiedene Zeitpunkte wählen können. Einzelmissionen fliegen Sie ebenfalls, beispielsweise für Major Boyingtons »Schwarze Schafe«, die Sie aus der Fernsehserie »Pazifikgeschwader« kennen. Prinzipiell laufen alle Einsätze nach dem gleichen Muster: Sie starten, springen per Warp ins Zielgebiet, schießen dort ein paar Flugzeuge, Schiffe und Landobjekte ab, das war's. Keine witzigen Einfälle, nichts. Dazu fehlen richtige Großschlachten, wie man sie noch aus »European Air War« kennt (dessen Nachfolger sollte ebenfalls im Pazifik angesiedelt sein, wurde aber eingestellt). Auf japanischer Seite wäre etwa der Angriff auf Pearl Harbor sicherlich nicht unspannend gewesen. Obwohl hier deutlich mehr Flugzeuge dargestellt werden als beim »Combat Flight Simulator«, fliegen

**FAKTEN**

- 2 Kampagnen
- Rund 40 Missionen pro Feldzug
- 120 Missionen insgesamt
- 6 Flugzeuge
- Missions-Editor
- Force-Feedback-Unterstützung



Auf japanischer Seite fliegen Sie neben der George nur zwei Versionen der Zero.




Nicht ganz unkompliziert zu bedienen: der Missions-Editor.



Das virtuelle Cockpit sucht in punkto Hässlichkeit seinesgleichen.


Im geringsten Schwierigkeitsgrad reicht die Bordbewaffnung, um etwa dieses fette Schlachtschiff zu versenken.



Vor und nach dem Einsatz lassen sich über diese Karte Informationen über Terrain und Ziele abrufen.

dennoch nicht mehr als 40 oder 50 gleichzeitig herum. Dafür basteln Sie mit dem mitgelieferten Editor eigene Aufträge und Feldzüge; mit der Bedienung müssen Sie sich allerdings erst einmal vertraut machen.

### Im Hangar

Ganze sechs Flugzeuge stehen bereit, auf amerikanischer Seite die »Wildcat« und deren Nachfolger »Hellcat« sowie die »Corsair« und die »Lightning«. Wer die Japaner spielt, darf sogar nur zwei Maschinen benutzen, die bekannte »Zero« und die modernere »George«. Dank der offenen Architektur können Sie alle alten Flieger aus dem Vorgänger und von vielen Drittanbietern importieren, doch das ist natürlich kein Ersatz. Witzig wäre es natürlich schon, mal mit der Concorde ein paar Bodenangriffe zu fliegen.

Noch immer gibt es keine Torpedos, wobei die doch eine zentrale Rolle im Pazifikkrieg spielten. Aber das macht nichts, denn im einfachsten Schwierigkeitsgrad mit maximaler Waffenwirkung versenken Sie mit Ihren MGs auch ganz allein komplette Schlachtschiffe, die übrigens recht grob modelliert sind. Die Flieger gerieten zwar recht hübsch, doch alle anderen Objekte sowie die Landschaftstexturen sind eher undifferenziert. Das virtuelle Cockpit, schon im ersten Teil eine gelinde Katastrophe, sollten Sie gar nicht erst anwählen. Am besten spielen Sie wegen der Übersicht mit ausgeblendetem Instrumentenbrett.

Nett hingegen finden wir den Einfall der Designer, die Menüs und Zwischengrafiken im Comicstil zu gestalten. Das hat sogar einen geschichtlichen Hintergrund: Im Zweiten Weltkrieg kompensierte die US-Regierung den Ausfall der Europa-Einnahmen von Walt Disney, indem sie seinen Studios Zeichen-


Das Cockpit lässt sich einschalten oder wegblenden, ganz nach Wunsch.

trick-Lehrfilme für Soldaten, U-Boot-Besatzungen und Flieger in Auftrag gab. Das waren sicherlich die ersten Cartoons, die unter die Geheimhaltung fielen.

## »Der Combat Flight Simulator 2 ist eine Enttäuschung.«

### Im Einsatz

Die Künstliche Intelligenz der anderen Piloten ist eher enttäuschend. Öfters krachen sie zusammen, dann weichen sie nur halbherzig aus, wenn Sie sie beschießen. Es fehlt die Intensität anderer Spiele, etwa von »Crimson Skies« aus gleichem Hause. Aber mehr Objekte pro Einsatz hätten schon viel gebracht, oder glauben Sie, dass eine amerikanische Task Force nur aus einem Flugzeugträger, einem Kreuzer und drei Zerstörern besteht? Trotz der hohen Missionszahl bietet das Spiel relativ wenig, ein paar mehr Flieger hätten es auch sein dürfen. Dazu kommt das ewig gleiche Terrain – Wasser, nichts als Wasser. Insgesamt ist der Combat Flight Simulator 2 eine Enttäuschung, so wie sein Vorgänger damals eine echt positive Überraschung war. **(mash)**



### MARTIN SCHNELLE

**So ein schönes Szenario! Im Pazifik fanden gigantische Schlachten statt, etwa bei Midway, aber was ist davon hier übrig geblieben? Scharmützel mit ein paar Fliegern und Schiffen. Und wo ist der Angriff auf Pearl Harbor? Sechs Flugzeuge sind auch ein bisschen wenig, obwohl die Flieger wenigstens hübsch gestaltet wurden. Doch es gibt keine Torpedobomber, wobei ich mir auch denke, dass die Simulation von Torpedos doch nicht so schwierig sein kann, oder? Dafür, dass die meisten Gefechte über See stattgefunden haben und die Umgebung somit hauptsächlich blau ist, können die Programmierer nichts, aber das superhässliche virtuelle Cockpit muss nun wirklich nicht mehr sein. So, genug gemeckert, denn am Missionsumfang gibt es nichts auszusetzen. Alles erinnert an den Vorgänger und wer den mochte, wird vom Combat Flight Simulator 2 nicht allzu enttäuscht werden.**

**»Wo ist der Angriff auf Pearl Harbor?«**

### WERTUNG COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

**PRO**
- SCHÖNE FLIEGER
- EINSTEIGERFREUNDLICH

**CONTRA**
- LANGWEILIGES TERRAIN
- KEINE GROSSEN SCHLACHTEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 60 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **68**

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

# BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

**ENTWICKLER:** Terminal Reality **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsche Version in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.godgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafik-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 96 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte-3D-Karte

## Mal was Neues: Dieses Adventure zum berühmten Gruselfilm wirkt weitaus professioneller als seine cineastische Vorlage.

### FAKTEN

- Von den »Nocturne«-Machern
- Benutzt die Mythologie der Film-Vorlage
- 4 Kapitel mit insgesamt 13 Akten
- Teil 2 und 3 bereits in Arbeit

**Die Gemeinde Burkittsville hat im Jahre 1941 ein Problem: Ein unschöner Geist treibt sich in den nahe gelegenen schwarzen Wäldern herum. Ob die unerfahrene Elsbeth Holliday von der amerikanischen Anti-Untoten-Behörde »Spookhaus« Licht ins Dunkel bringen kann?**

Mit etwas Unterstützung seitens des Spielers bestimmt. »Nocturne«-Veteranen sind die besten Helfer, benutzt der erste Teil der »Blair Witch«-Trilogie doch die gleiche Grafik-Engine und ein geringfügig verbessertes Steuersystem.

### Wie ein Grusel-Krimi

Elsbeth (ein schöner Name) macht sich zunächst daran, das Dörfchen zu erkunden. Keine leichte Aufgabe. Die Präsenz des Geistes hat einen Einsiedler – den titelgebenden Rustin Parr – dazu veranlasst, unter der Dorfjugend ein wahres Gemetzel anzurichten. Die Nerven der Bevölkerung liegen blank. Der Sheriff ist kurz angebunden und unkooperativ, die Lehrerin nur noch ein Wrack. Wie in einem Detektivroman lernt Elsbeth alle Bewohner per kurzer Gesprächssequenz kennen, bevor sie zur Hütte des Einsiedlers im Wald aufbricht. Dazu müssen zunächst einmal typische Adventure-Probleme gelöst werden: eine Karte des Waldes finden oder mit dem Bibliothekar Freundschaft schließen.

Geballert wird nicht so viel, obwohl Holliday kein wehrloses Weibchen ist – sie verfügt über drei Schusswaffen (mit knapper Munition) und einen Elektroschocker. Als Frau der Wissenschaft hat sie auch einen Astral-Detektor dabei, der wie ein Geigerzähler ausschlägt, sobald sich schemenhafte Geister nähern. Es dauert allerdings länger, bis Elsbeth derartigem Viehzeug begegnet.

Anders als bei Nocturne verfügen Sie hier über gleich vier Steuermethoden; am besten hat uns die Kombination aus Maus und Tastatur gefallen. Immer noch schießt man allerdings trotz einer Autozielfunktion leicht am Ziel vorbei, mit Übung halten sich die Probleme aber in Grenzen. Wer sich erst einmal durch das schwierige Tutorial (ein Ausbildungsparcours im Spookhaus) gekämpft hat, wird mit dem eigentlichen Auftrag gut zurechtkommen. **(uh)**

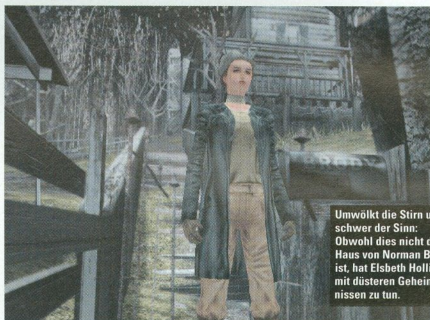




Wie unvorteilhaft man plötzlich ohne Hut ausschaut, beweist Ihnen der Sheriff von Burkittsville.




Das Tagebuch ist eine ausführliche Informationsquelle.



Umwölkt die Stirn und schwer der Sinn: Obwohl dies nicht das Haus von Norman Bates ist, hat Elsbeth Holliday mit düsteren Geheimnissen zu tun.



### UDO HOFFMANN

**Nix platte Story: Ganz allmählich entwickelt sich die Spannungskurve, immer wieder durch Gespräche mit weisen Schamanen oder langwierigen Untersuchungen unterbrochen, bevor sie durch die nächste Wendung erneut nach oben getrieben wird. Der subtile Horror speist sich weniger aus Monstermetzeleien, sondern aus tollen Soundeffekten, einer real wirkenden Spielwelt und beunruhigend düsterer Grafik. Wer mit der Steuerung und dem Umherirren im Hänsel-und-Gretel-Wald zurechtkommt, erhält eine intensivere Gänsehaut als bei den meisten Horrorfilmen.**

**»Subtiler Horror.«**

### WERTUNG BLAIR WITCH VOLUME 1

**▲ PRO**
- SEHR ATMOSPHÄRISCH
- GUTE GESCHICHTE

**▼ CONTRA**
- GELEGENTLICH MONOTONES UMHERLAUFEN
- STEUERPROBLEMATIK
- NICHT SEHR UMFANGREICH

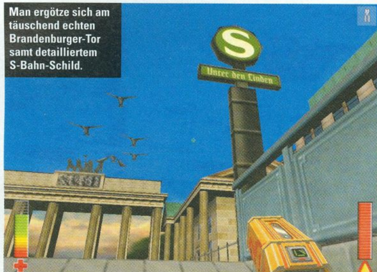
| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 60 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | - |

PC PLAYER SPIELSPASS **70**

Actionspiel für absolute Einsteiger

# INVASION DEUTSCHLAND

**ENTWICKLER:** Davilex **VERTRIEB:** Koch Media AG **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.davilex.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, GeForce 256 oder Voodoo3 aufwärts



Man ergötze sich am täuschend echten Brandenburger-Tor samt detailliertem S-Bahn-Schild.



**Guten Tag Herr Spiel – sie sehen ja ganz schön unfertig aus. Aha, sie geben also an, ein Ego-Shooter zu sein. Na dann, lassen Sie mal sehen.**

Sie wissen aber, dass nicht jedes Actionspiel gleichzeitig auch die Bezeichnung Ego-Shooter verdient? Wie bitte? Ja, natürlich bieten Sie die Möglichkeit, mit einer Knarre auf Feinde zu ballern. Aber haben Sie sich schon mal bei Ihren Konkurrenten umgesehen? Statt Spielzeugkanonen gibt es da echte Witwenmacher. Ach so, ansonsten haben Sie einiges auf dem Kasten. Lassen Sie mal sehen. Also: anspruchslose Puzzles und Texturen, die vor zwei Jahren schon alt aussahen. Hinzu kommt eine beschränkt konfigurierbare Tastatur- und Mausbelegung – der Todesstoß für viele Spiele. Was also macht sie für den Spieler interessant? Etwa die real existierenden Schauplätze und die weit hergeholte Story? Ts, ts. Versuchen Sie es besser mit einer Umprogrammierung oder als Shareware. **(jr)**


Der Kleine glotzt lieber an die Wand, statt in Ihren Lauf.

**WERTUNG**
INVASION DEUTSCHLAND
PC PLAYER
SPIELSPASS **24**

## JOCHEN RIST

**Schon mal bei einem Spiel eingepennt? Nein, nicht etwa nachts – tagsüber! Während meines Tests musste ich jedenfalls ganz vorsichtig gähnen, sonst wären Spiele-CD samt Rechner und Monitor aufgesaugt worden. Was auch nicht weiter schlimm gewesen wäre. Aber mal im Ernst: Wer will so etwas spielen? Selbst mein 7-jähriger Cousin dürfte vor armseliger Grafik, dumpfer Gegnerintelligenz und verkorkster Steuerung kopfschüttelnd das Weite suchen. Am besten stellt Davilex seine wirksame Valiumpackung in die Apotheke. Zu Risiken und Nebenwirkungen ...**

**»Wer will so etwas spielen?«**

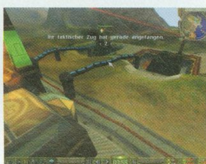
Strategie für Fortgeschrittene und Profis

# BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT

**ENTWICKLER:** Cauldron **VERTRIEB:** Blue Byte Software**TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bluebyte.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/600, 128 MByte RAM




Vor der Schlacht genehmigen sich unsere Reparatureinheiten noch eine Extraportion natürlicher Energie. (alle Bilder Direct3D 800x600)



Ihre Gebäude benötigen neben Elektrizität auch eine funktionierende Wasserversorgung.

## Stöhnten Sie schon mal über die Hetze in den Echtzeit-Schlachten? Dann ist »Battle Isle« vielleicht Ihr Spiel.

**FAKTEN**

- Fortsetzung der erfolgreichen Battle-Isle-Saga
- Mischung aus Echtzeit-Aufbau und rundenbasierten Kämpfen
- 2 Kampagnen mit zusammen 23 Missionen
- 4 Tutorial-Missionen
- Komplett in 3D-Grafik
- Bis zu 25 verschiedene Gebäude
- Wettereffekte
- Tag- und Nachtwechsel

**Die dramatischen Kriege in »Battle Isle«, die vor gut einem Jahrzehnt Computerspieler noch auf Amigas ausgetragen haben, sind inzwischen zu verschwommenen Legenden verblasst.**

Mittlerweile schreiben wir das Jahr 345 chromianischer Zeitrechnung und es braut sich neues Unheil auf dem Planeten Chromos zusammen. Eine Sekte namens »Kinder von Harris« macht mit Angriffen Schlagzeilen. Die fanatische Gruppe lebt nach dem Motto: »Frieden durch Krieg.« Unter der Führung ihrer Hohepriesterin, einer äußerst attraktiven jungen Dame, will die Bande – koste es, was es wolle – die korrupte Regierung auf Chromos stürzen. Doch neben den Weltherrschaftsplänen hegt die Sekte noch reges Interesse an der Produktion einer geheimnisvollen Droge namens Andosia, Das Sekret wird von Insekten ausgeschieden und soll auf Menschen eine geheimnisvolle Wirkung haben.

In den Tutorial-Missionen erklärt Ihnen das Programm schrittweise das Vorgehen in den Kämpfen und die Funktionen des Wirtschaftssystems. Danach können Sie sich zwischen zwei Kampagnen entscheiden – entweder spielen Sie auf der Seite der Militärregierung oder Sie steuern die »Kinder von Harris«.

### Das Inselduell

Viele kleine Inseln ragen aus dem Ozean der Spielwelt Chromos empor. Das hat im neuen Battle Isle eine enorm taktische Bedeutung, denn auf jedem Eiland befindet sich nur von jeweils einer Partei eine Niederlassung. Gerade im Mehrspieler-Modus hat das den Vorteil, dass Sie nach vorheriger Absprache erst einmal in Ruhe herumwirtschaften und sich den Kampf für später aufheben können. In den Kampagnen haben Sie meist schon eine üppig ausgestattete Einheit im Feindesland.

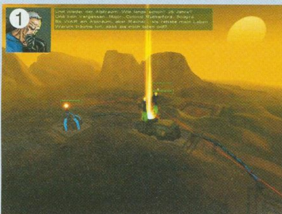
### Lass' dir Zeit

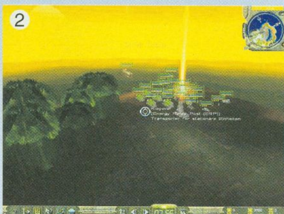
Normalerweise müssen Sie jetzt Ihre Truppen markieren und schnell ins feindliche Gebiet befehligen, doch so eilig geht es in Battle Isle nicht zu. Jede Einheit verfügt über eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten, die Sie in Ihrer Runde nach Belieben verbraten dürfen. Ein Klick auf den Soldat oder das Fahrzeug offenbart einen unterschiedlich großen Kreis. Bewegen Sie sich zum äußersten Rand, bedeutet dies das Opfer aller Aktionspunkte. Wandern Sie sich nicht so weit, haben Sie noch genügend Punkte übrig, um einen eventuell sichtbar werdenden Gegner im Aktionsbereich zu attackieren. Nach jedem Zug sehen Sie, wie der Kreis um die Figur kleiner wird. Sind alle Aktionspunkte verbraucht, darf Ihr Held für den

## SO SPIELT SICH BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT

**Eine attraktive Dame namens Rachel baut eine fanatische Sekte auf, die es sich in den Kopf gesetzt hat, die Militärregierung von Chromos auszuradieren. Ihre Aufgabe: Zerstören Sie den feindlichen Stützpunkt.**

Zu Beginn jedes Levels gibt es einen kleinen Rundflug über die Inseln im Spiel. Währenddessen werden Sie in einem kurzen Briefing über den aktuellen Stand der Dinge und Ihre Missionsziele aufgeklärt.




Ihre Armee ist auf der Insel Broth eingetroffen. Sie verfügen über Soldaten, Panzer, Reparatur- und Energieeinheiten. Die Digitaluhr am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie viel Zeit Sie für Ihre Züge haben.

Klicken Sie auf eine Ihrer Einheiten, kommt ein ziemlich pixeliger Kreis zum Vorschein: Der verrät Ihnen den Bewegungsraum des Fahrzeugs, je weiter Sie sich vorwagen, desto mehr Aktionspunkte werden verbraten.







Stück für Stück schieben sich Ihre Truppen vorwärts, bis Sie alle Ihre Aktionspunkte aufgebraucht haben. Nach einer Weile sollten Sie Ihre ERPs errichten, um die Stromversorgung zu sichern.

Jetzt ist der Gegner am Zug: Sie müssen aber nicht tatenlos zusehen. Kümmern Sie sich doch einfach auf Ihrer Heimatinsel um die Wirtschaft. Bauen Sie beispielweise eine Eisenerzmine oder eine Akademie.

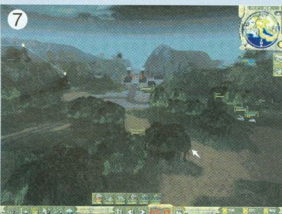


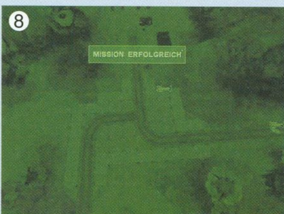




Mit der Zeit stoßen Sie immer weiter ins feindliche Gebiet vor. Die Gegner haben gegen unsere überlegenen Armee keine Chance und werden von unseren Panzern mit Leichtigkeit weggepustet.

Inzwischen ist die Sonne untergegangen, feindliche Einheiten sind also schwerer zu entdecken. Dafür haben wir uns aber schon ein schönes Stück ins feindliche Gebiet vorgearbeitet – jetzt kann es nicht mehr lange dauern.




Geschafft! Die relevanten feindlichen Stützpunkte sind erledigt. Eine Missionsbesprechung suchen Sie leider vergeblich. Nun geht es zu einem neuen Eiland – dort wird es sicherlich schwieriger als hier.



# Battle Isle: Der Andosia Konflikt



Mittendrin statt nur dabei: Die Kamera lässt sich im Spiel beliebig drehen und zoomen.

Rest der Runde Däumchen drehen. Während Ihrer strategischen Planung tickt am unteren Bildschirmrand unentwegt eine Digitaluhr im Rückwärtsgang – je nach Level zwischen vier oder zehn Minuten. In dieser Zeit müssen Sie alle Ihre Züge getätigt haben.

Das Besondere am »Andosia Konflikt« ist jedoch die Tatsache, dass Sie Ihre Armee zwar nur rundenweise kommandieren, währenddessen in den Basen, wo Produktion und Aufbau betrieben wird, aber alles in Echtzeit vonstatten geht. In diesem Punkt unterscheidet sich Battle Isle also nicht von der Konkurenz. So ist es also manchmal nicht verkehrt, Ihren Rundenzug vorzeitig zu beenden, denn dann muss der Gegner sich wieder seinen Truppen widmen und das Wirtschaftsmanagement vernachlässigen.



Während Sie der Feind verkloppt, können Sie eh nichts ausrichten. Also, basteln Sie doch ein wenig an Ihrer Basis herum.



Solange der Computer herumwerkelt, schauen Sie sich mal etwas auf Ihrer Heimatinsel um. Dort schickt Ihr Hauptquartier einen Energiestrahl via Satellit an Ihre Truppen. Ihre Kämpfer selbst benötigen zwar keinen Strom, jedoch saugen die Reparaturfahrzeuge unentwegt an der drahtlosen Steckdose. Um die Energieversorgung auf der fremden Insel zu erweitern, müssen Sie mit dem Voranschreiten Ihrer Truppen in regelmäßigen Abständen so genannte »ERPs« aufstellen, die quasi als virtuelles Verlängerungskabel wirken.

Während der gegnerischen Züge kümmern Sie sich um den Ausbau Ihrer Produktionsstätten: Mal eine Eisenerzmine hier und eine Einheitenproduktion da. Alle Gebäude benötigen neben Strom zur Kühlung Ihrer Maschinen einen Wasseranschluss. Mit dem Bau einer Akademie betreiben Sie Forschung, mit deren Resultaten Sie die Einheiten aufwerten oder Fabriken effizienter arbeiten lassen.




Im Alleingang legt sich unser Panzer mit einem feindlichen Energieturm an.

## Wann wird's mal wieder Sommer?

Optisch kommt das neue Battle Isle in einer düsteren, verschmutzten Umgebung daher. Wetter und der Wechsel von Tag zu Nacht dienen nicht nur dem Auge, sondern verbergen unter Umständen auch die feindlichen Truppen. Diese trotzen wohl vor Stärke, aber nicht vor Polygonreichtum und sind auch nicht besonders flüssig animiert. Musikalisch untermalt werden die Level von einem Techno-Synthesizer-Gemisch, das etwas Endzeit-Stimmung herüberbringt. Keine Lorbeeren verdienen sich die Designer jedoch mit den Zwischensequenzen: Wenn man aus Kostengründen einfach nur ein Comic-Heft abfilmt, ist dem Ruf eines Programms wohl mehr geschadet als geholfen. **(dk)**



Das ist der technische Fortschritt: Wo auf der Erde leuchten schon Eisenerzminen in so einem schönen Blau?

## DAMIAN KNAUS

**Werden da nicht Jugenderinnerungen wach? Die ersten beiden Battle Isles waren die Zeiträuber schlechthin, den dritten Teil streichen wir besser aus dem Gedächtnis, und dessen Nachfolger »Incubation« machte zwar eine Menge Spaß, war aber nur eine interessante Taktik-Schieberei. Für den Andosia-Konflikt sollten Sie auch ein paar Tage Urlaub nehmen. Die Rundenstrategie ist vielleicht eine nette Abwechslung, doch in der Zeit, in der sich Ihre Einheiten vorgepirscht haben und zwischendurch der Computer oft sein volles Zeitlimit auskostet, können Sie ruhig mal einen Kaffee aufsetzen. Wem es also drängt, ständig irgendwelche Tasten am Computer zu drücken, der soll lieber auf gängige Echtzeitspiele schielen. Sehr geduldige Naturen mit Taktikgefühl werden sich auf den neuen »Kampfinseln« jedoch wohl fühlen.**

**»Für geduldige Naturen mit Taktikgefühl.«**

## WERTUNG BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT

**▲ PRO**
- NICHT DER GÄNGIGE ECHTZEIT-BREI
- SCHWIERIGE MISSIONEN

**▼ CONTRA**
- SCHWIERIGE MISSIONEN
- BETAGTE 3D-GRAFIK
- LANGE WARTEZEITEN

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 60 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | 60 |

**PC PLAYER SPIELSPASS 71**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

# WALLSTREET TRADER 2001

**ENTWICKLER:** Monte Christo **VERTRIEB:** Selling Points **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.montechristogames.com **HARDWARE, MINIMUM:** P 166, 32 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** P 2/300, 64 MByte RAM


Sie dürfen an den Börsen nur handeln, wenn Sie zuvor einen Broker eingestellt haben.

**Börsensimulationen haben es schwer. Setzen sie allzu sehr auf Realitätsnähe, wendet sich Otto-Normalspieler mit Grausen ab. Und als lockerflockige Wirtschaftssimulation lässt sich die sperrige Thematik auch kaum verkaufen.**

Der »Wallstreet Trader« versucht dennoch diesen Spagat und garniert das trockene Zahlengestrüpp mit schlicht animierten Bildern, deutscher Sprachausgabe, ein paar (eher schummrigen) Videos, sowie einigen Zusatztätigkeiten. So haben Sie nach der Bewältigung des langwierigen Tutorials auch die zeitraubende Aufgabe, Personal (Broker, Rechtsanwalt, Analytiker, Presseagent) einzustellen. In einer Bar leiern Sie Insider-Geschäfte an, beschäftigen Spione und setzen wilde Gerüchte in die Welt, um die Aktienkurse auf unlautere Weise zu manipulieren.

Das in Echtzeit betriebene Kerngeschäft findet aber an den drei Börsen New York, Tokyo und London statt. Hier hantieren Ihre Broker mit Aktien, Termingeschäften und so genannten Call&Put-Optionen. Um einen dicken Fisch an Land zu ziehen, müssen Sie sorgsam ein wildes Sammelsurium an Infos, Gerüchten, Nachrichten, Kurzmeldungen und Flüsterparolen studieren, sowie bei Ihren Transaktionen auch Zufallsereignisse berücksichtigen. Und damit das Ganze nicht zu kompliziert wird, haben Sie es in jedem der sieben Szenarien nur mit wenigen Firmenwerten zu tun, die meistens nur einer Branche (Internet, Luxusgüter, Telefonmarkt) entstammen. **(md)**


Wie im richtigen Leben kostet fähiges Personal so richtig Asche.






## MANFRED DUY

**Eines haben Börse, Roulette und Poker gemein: Reizvoll sind sie eigentlich nur, wenn es wirklich um etwas geht. Der Versuch, dieses angeborene Manko durch Extras wie Personalmanagement, Kneipenbesuche und Spionage aufzulockern ist lobenswert, aber genau dadurch bietet der Wall Street Trader halt letztlich weder Fisch noch Fleisch. Erfahrene Börsianer verzichten gern auf derart läppische Nebentätigkeiten und wünschen sich stattdessen mehr Firmenwerte oder vielleicht sogar eine Internet-Abgleichung realer Kurse. Verspielten Naturen dagegen kann man mit mäßigen Animationen und nervigem Jazzgedudel weder die Gier nach Geld noch die nach dem Wall Street Trader einimpfen.**

**»Weder Fisch noch Fleisch.«**

Action-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene




# CRIMSON SKIES

**ENTWICKLER:** Zipper Interactive **VERTRIEB:** Microsoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.microsoft.com, www.crimsonskies.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32 MByte-Grafikkarte





Auch auf Deutsch sind die Abenteuer des Nathan Zachary ein Genuss. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

**Auch auf Deutsch starten Sie nun in die »Crimson Skies«, das 30er-Jahre-Spektakel von »Battletech«-Erfinder FASA.**

In der Rolle des Luftpiraten Nathaniel Zachary zeigen Sie Ihren Gegnern, was der Ausdruck »unfriendly skies« bedeutet.

In 24 spannenden Missionen agieren Sie von Ihrem Zeppelin Pandora aus, denn hier haben die Designer ein Szenario entworfen, bei dem die USA in viele kleine Staaten zerfallen und daher nicht mehr per Highway oder Eisenbahn zu durchqueren ist. Stattdessen fliegen gigantische Luftschiffe mit viel Beute durch die Gegend. Dank der rascheren Entwicklung werden die Fluggeräte immer merkwürdiger und abstruser, haben aber alle eins gemeinsam haben: Sie sind schwer bewaffnet. Und so stecken Sie gleich in den dicksten Gefechten, ob es nun darum geht, ein Schatzschiff auf Hawaii zu bergen oder gegnerische Zeppeline vom Himmel zu holen. Mit der sehr direkten Kontrolle fliegen Sie daher oft die aberwitzigsten Manöver.

Die Möglichkeit, in der Luft zu speichern, haben die Designer jedoch in der englischen wie deutschen Verkaufsversion leider wieder entfernt. **(mash)**


Um diesen Zeppelin zu erobern, müssen Sie ihn erst von seiner Schleppfracht befreien.




## MARTIN SCHNELLE



**Im Gegensatz zum ziemlich verkorksten Starlancer ist Microsoft hier eine sehr gute Lokalisation gelungen. Zacharys Sprüche stimmen auch hier zu Lande. Selbst die nette Anleitung in Form einer Zeitschrift liegt in der Schachtel, und der Wochenschau-Sprecher klingt auf Deutsch ebenfalls sehr authentisch. Leider fehlt in der Verkaufsversion die Speichermöglichkeit während der Missionen. Ansonsten ist natürlich alles so, wie wir es in der Testversion der letzten Ausgabe beschrieben haben: abgefahrene Flieger, spannende Missionen, tolles Cockpitgefühl, von der präzisen Steuerung ganz zu schweigen. Wirklich eine sehr schöne Action-Flugsimulation.**

**»Eine sehr gute Lokalisation.«**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# PACIFIC WARRIORS

**ENTWICKLER:** Interactive Vision **VERTRIEB:** Swing Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Anleitung in deutsch) **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.swing-games.de, www.iavision.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte-Grafikkarte


Treffer, versenkt! Das eine oder andere japanische Schlachtschiff will auf den Grund des Meeres geschickt werden. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

**Der Pazifik hieß während des Zweiten Weltkrieges zu Unrecht der Stille Ozean, bekriegten sich doch dort Japaner und Amerikaner auf das Heftigste.**

Sie steigen hier in eines von drei verschiedenen Flieger-Cockpits und bekämpfen 25 Missionen lang Schiffe, Flugzeuge und Landbasen. Ein Pfeil deutet immer auf den nächsten Feind, jedoch nicht auf den Flugzeugträger, auf dem Sie nach Einsatzende landen müssen. Viel Spaß also beim Suchen.

Power-ups wie Bomben, Raketen oder Reparatur vereinfachen die Herumfliegerei, die sogar ein rudimentäres Flugmodell aufweist. Je nach Geschwindigkeit kommen Sie nämlich besser um die Kurven oder können keine Loopings fliegen. Das ist aber eigentlich auch gar nicht nötig, denn die Gegner fliegen Ihnen sowieso früher oder später vor die Kanonen. **(mash)**


Natürlich müssen Sie sich auch mit feindlichen Fliegern herumschlagen.




## MARTIN SCHNELLE



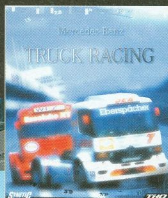
**Anfangs ist es ja recht nett, einfach mal unkompliziert durch die Gegend zu fliegen und ein paar Schiffe, Flieger oder Panzer abzuknallen. Doch schon bald wiederholt sich das Geschehen, außer den Gegenden und den Flugzeugen – welche nicht allzu hübsch sind – ändert sich nichts. Für Abwechslung sorgte lediglich die Tatsache, dass sich das Spiel auf dem Testrechner nur mit einer Fehlermeldung beenden ließ. Aber was soll man erwarten, wenn auf der Spieleschachtel steht »komplett in Deutsch« und einzig die Anleitung übersetzt wurde?**

**»Anfangs ist es ja recht nett.«**

# Sportsfreunde.

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM







SYNETIC The funfactory

www.mbtr.de

THQ WWW.THQ.DE

Actionspiel für Fortgeschrittene

# GUNMAN CHRONICLES



ENTWICKLER: Rewolf Software

VERTRIEB: Havas Interactive

TESTVERSION: Beta vom Oktober 2000

SPRACHE: Deutsch

MULTIPLAYER: bis 32 (Netzwerk, Internet)

INTERNET: www.rewolfsoftware.com

HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 24 MByte RAM

HARDWARE, STANDARD: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

HARDWARE, OPTIMAL: Athlon 700 MHz, 256 MByte RAM, GeForce DDR-RAM aufwärts

**Das einst betitelte »Half-Life: Gunman« ist tischfertig. In »Gunman Chronicles« sorgen Sie als Weltraum-Pistolenheld für Ordnung. Und das in bester Mad-Max-Manier auf wildfremden Planeten.**




Kreisch. Ein riesiges Alienschiff sengt unseren Hintern an. Was Rewolf noch so alles aus der alten Q2-Engine destillierte, darf auf den Laufsteg.

## FAKTEN

- Entwicklung begann vor 3 Jahren, also ...
- ... schon vor der Veröffentlichung von Half-Life
- Basiert auf der Half-Life-, bzw. Quake-2-Engine
- 4 verschiedene Welten mit ...
- ... über 70 Level
- Fokus liegt auf dem Solo-Modus
- 30 unterschiedliche Monster
- 32 Waffenvariationen
- Circa 40 Stunden Spielspaß

**Über die »Gunman Chronicles« wurde im Vorfeld so einiges gemunkelt. Zunächst sollte das auf der Half-Life-Engine basierende Spiel lediglich als MOD (Modifikation) für »Half-Life« erscheinen.**

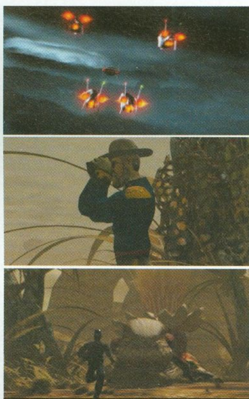
Doch dann entschied sich Valve, der Gruppe Rewolf eine Chance zu geben. Was am Ende herauskam testeten wir nun in einer nahezu fertig gestellten Betaversion (noch ohne Mehrspielermodus). Bei Gunman Chronicles handelt es sich also um ein Vollpreisprodukt, bei dessen Installation Sie kein Half-Life benötigen. Nun aber zum Hintergrund der ganzen Geschichte, welcher sich übrigens nicht im bekannten Half-Life-Universum abspielt.

### Das wilde Weltall

Im Weltall ist mal wieder die Hölle los. Bei einem Kampf auf »Banzure Prime« heizten ihnen die »Xenom«-Aliens so richtig ein. Nur mit viel Glück überlebten Sie den Hinterhalt und flüchteten – im Gegensatz zu einem Teil Ihrer Freunde, die auf dem fremden Planeten zurückblieben. Doch das Häufchen an zurückgebliebenen Wissenschaftlern und Soldaten machte sich ans Werk, und manipulierte die fremden Lebewesen, um sich an den Gunmen zu rächen. Sie selbst sind ein solcher Gunman. Als Paladin im Cowboy-Dress ist es ihre Aufgabe, auf vier Planeten ordentlich aufzuräumen.



Gelegentlich passieren so viele Dinge gleichzeitig, dass man gar nicht weiß, wo man zuerst hinschauen soll. Hier werden Sie gerade von Geschütztürmen, einem Panzer und abstürzenden Schiffen gestresst.


Der Vorspann ist ein echtes Leckerli und könnte glatt als Kino-Trailer für einen Zeichentrickfilm durchgehen.

**Erfrischend anders**
Anders als herkömmliche Ego-Shooter hat Gunman Chronicles etwas vollkommen Neues zu bieten. Während Sie in Half-Life bei jeder Waffe über eine primäre und sekundäre Funktion verfügen, erweiterte Rewolf Software die Kombinationen auf insgesamt 32. Das wird durch die Konfiguration der einzelnen Waffen ermöglicht, über die Sie schon im anfänglichen Tutorial jede Menge erfahren. Nahezu jede Waffe lässt sich von Anfang an oder durch später aufgesammelte Teile wie Munition weiter ausreizen. Ein einfaches Beispiel ist die Shotgun. Wenn Sie diese ganz normal auf ein Ziel richten und abdrücken, so spuckt sie einen normalen Schuss aus. Drücken Sie aber den Konfigurations-Button, dann taucht ein Menü auf, in dem Sie die Streuung und die Anzahl der zu verfeuernden Patronen festlegen. Praktisch, nicht? Und so verhält sich das mit beinahe allen weiteren Waffen.

Die »M.U.L.E« (Multiple Launch Engine), eine Art Raketenwerfer, überrollt Sie mit einer wahren Flut an Einstellungsmöglichkeiten: Sie wählen zwischen den Modi: »Schießen bei Betätigung«, »Schießen, wenn Ziel im Visier ist«, »Kontrollierte Raketenflugbahn«, »Zielsuchende Flugbahn«, »Spiralförmige Flugbahn«, »Explosion bei Einschlag«, »Explosion, wenn Ziel in Reichweite«, »Hinterlassen einer Laser-Falle mit darauf folgender Detonation«, »Normale Explosion« und »Splitter-Explosion«. Als Gunman sind Sie außerdem in der Lage, eine Rakete, welche eigentlich als Munition für den M.U.L.E. gedacht ist, zu öffnen und den Sprengstoff als eine Art Handgranate zu verwenden. Auch hier dürfen Sie den Mac Gyver raushängen lassen und aus vier verschiedenen Modi wählen: »Zeitgesteuerte Explosion«, »Verwendung als Mine«, »Standard-Explosion« und »Splitter-Explosion«. Trotz der vielen Waffen-Modi bleibt aber in der Hitze eines Gefechts recht wenig Zeit übrig, die Waffe zu konfigurieren. Da sollten Sie schon im Vorfeld wissen, mit welcher Strategie Sie um die Ecke linsen. Was dem Spielspaß natürlich nur bedingt zuträglich ist. In den meisten Fällen nimmt man dann doch lieber das Maschinenge- →



Links oben im Bild sehen Sie die verschiedenen Waffen-Konfigurationsmöglichkeiten.

## »Insgesamt 32 Waffenkombinationen stehen zur Auswahl.«

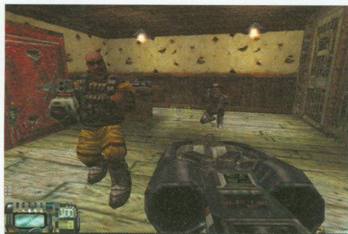


## MARTIN SCHNELLE

**Half-Life braucht sich vor Gunman Chronicles nicht zu fürchten. Trotzdem ist es beachtlich, was Rewolf so alles aus der betagten Q2-Engine herauskitzelt. Immer passiert etwas. Hauptsächlich glänzt GC durch seine überraschenden Zwischenfälle, wie einstürzende Bauten oder plötzliche Konfrontationen. Und die zahlreichen Waffen-Modi darf sich kein Shooter-Fan entgehen lassen. Bei all den durchschnittlichen, zu kurz geratenen oder arg Multiplayer-lastigen Shootern ist GC ein gefundenes Fressen für Action-Liebhaber, die gerne im Solo-Modus losziehen. Doch der erwartete Überhit ist es nicht geworden. Das liegt zum einen an der Linearität des Level-Aufbaus, der keine Alternativen zulässt und zum anderen an den Gegnern, deren Kamikaze-Verhalten das abwechslungsreiche Waffensystem ganz schön überflüssig dastehen lässt.**

**»Kein Überhit, dafür delikate Actionkost.«**

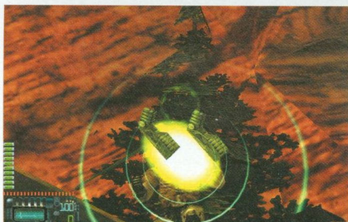
# Gunman Chronicles


Nicht schiessen. Nur noch dieser Screenshot ... in den späteren Levels verschanzen sich jede Menge feindliche Gunmen.

## GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Keine Frage: Half-Life ist dank drückender Atmosphäre und schickem Leveldesign nach wie vor der König unter den Solo-Shootern. So ganz kommt Gunman Chronicles nicht an dessen Qualität heran. Dafür ist Half-Life einfach zu durchdacht. Trotzdem ist Gunman Chronicles ein vorzüglicher Ego-Shooter. Auf Platz Zwei sitzt derzeit der Star-Trek-Shooter Elite Force, während die letzten beiden Plätze von KISS Psycho Circus und Romeros Spätzünder Daikatana eingenommen werden.

| Spiel | Ausgabe | Wertung |
|---|---|---|
| Half-Life (deutsch) (abgewertet) | 12/98 | 89 |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 10/2000 | 88 |
| Gunman Chronicles | 12/2000 | 82 |
| KISS Psycho Circus | 9/2000 | 78 |
| Daikatana | 7/2000 | 76 |


Dank Scharfschützen-Funktion des Phasers platzen auch in weiter Entfernung die Birnen.

→ wehr (Rotation, beziehungsweise schneller Schuss an/aus, Kühlung an/aus) oder den Raketenwerfer und ballert auf alles, was auf mehr als zwei Beinen daherzappelt. Das Gegnerverhalten ist übrigens alles andere als gewitzt. Erkennt ein Feind, dass Sie um die Ecke schleichen, eröffnet er in Rekordzeit das Feuer (menschliche Gegner) oder rennt wie von der Tarantel gestochen auf Sie zu (Skorpione und das restliche Ungeziefer).

### Ein Tag im Leben eines Gunman

Langeweile ist in Gunman Chronicles ein Fremdwort. Dank der urplötzlich auftauchenden Ereignisse gibt es immer etwas zu bestaunen. Längere Spaziergänge ohne nennenswerte Zwischenfälle tauchen nie auf. Dafür sorgen schlau positionierte Gegner, einstürzende Böden und Decken, laufend neue Monster (insgesamt 30 verschiedene) und gelegentliche Ereignisse, von denen wir jetzt ein paar verraten. Wenn Sie sich nicht die ganze Spannung nehmen lassen möchten, dann springen Sie besser bis zur Zwischenüberschrift »Schlussstrich«. Ihr Ausräucherungs-Trip findet auf insgesamt vier unterschiedlichen Planeten statt. Damit Sie mit den Waffensystemen und der Steuerung vertraut werden, gibt es im ersten Level (zählt nicht zu den vier Planeten) ein Tutorial zu durchschreiten. Auch eine kleine Panzerfahrt gibt es zu absolvieren. Dabei sehen Sie die Blechschüssel aus dem Blickwinkel der dritten Person. Im späteren Verlauf stehen noch ein paar Begegnungen mit feindlichen Kettenfahrzeugen auf dem Programm. Die Häufigkeit der Fahrten fiel allerdings sehr mager aus. Abhilfe soll da die Mehrspieler-Variante bringen, in welcher Sie im »Capture the Tank«-Modus munter durch die Level brezeln. In unserer Testversion war leider noch kein Multiplayer-Part integriert. Diesem soll aber weitaus weniger Gewichtung als dem Solo-Modus verliehen werden. Weiter geht's auf dem ersten Planeten. Dort erwartet Sie ein typisches Jurassic-Park-Ambiente. Überall stiefeln Dinosaurier und sonstiges prähistorisches Gekrabbel herum. Ihr Weg führt Sie vorbei an pfeilspuckenden Affenköpfen (»Rick Dangerous« und »Tomb Raider« las-




Wer hier nicht rechtzeitig die Beine unter die Arme nimmt, wird in den Futternapf gerührt.


Huhu. Schon meine schicken Schlaghosen gesehen? Hier hilft nur noch eins...


Den Zwischen-Obermotz sollten Sie besser nicht nach dem Level-Ausgang fragen.

sen grüßen) und angriffslustigen Echsen. Wer in Gunman Chronicles nach ein paar anspruchsvollen Rätseln stöbert oder auf der Suche nach Geheimgängen ist, der geht leer aus. Puzzles sind so gut wie gar nicht vorhanden. Wichtig ist eigentlich nur, dass Sie lebend in den nächsten Level-Abschnitt gelangen.

### Spektakulär

Im weiteren Verlauf lehrt Ihnen plötzlich ein riesiger Dino das Fürchten. Während man anfangs noch seinen Schwanz am Himmel entlanggleiten sieht, stampft er wenig später mit einem Bein durch die Decke und erschreckt Sie schließlich mit seinem gigantischen Kürbis. Das ist natürlich noch lange nicht alles, was Rewolf an extravaganten Szenen aus der Half-Life-Engine filterte. Abstürzende Aufzüge, plötzliche Erdbeben, monströse Zwischen- wie Endgegner und detaillierte Feinde runden Spießrutenlauf ab. Insbesondere bei den Gegner-Animationen hat sich Rewolf ins Zeug gelegt: Hier verwendete man das »Skeletal-Animation«-System, welches die Haut und damit die Bewegung eines Gegners dank gezielter Animation der »Knochen« realistischer in Szene setzt.


Das Rätsel »Schiebe Block auf leere Blockform« gehört zu den knackigeren Kopfnüssen. Wir grübeln heute noch.


Einen Riesenspaß bereiten die leider etwas spärlich auftauchenden Panzerfahrten.

### Schlussstrich

Trotz beeindruckender Lichteffekte und pompöser Ereignisse merkt man der Engine doch an, dass sie langsam aber sicher in die Jahre kommt. Grafikeffekte wie Environment Mapping (Reflektion der Umgebung auf einem Objekt), Bump Mapping, Blend- und Nebeleffekte sucht man hier vergeblich. Auch die Künstliche Intelligenz ist nicht mehr als einen Lacher wert. Die Stärken von Gunman Chronicles liegen vielmehr in den unterschiedlichen Waffenkonfigurationen und den in punkto Texturwahl und Level-Design abwechslungsreichen Welten. Arg viele Interaktionsmöglichkeiten gönnte man Ihrem Gunman, abgesehen von den Waffen, allerdings nicht. Die Level sind alle linear aufgebaut. Alternative Wege gibt es nicht – Hauptsache Sie entledigen sich aller Gegner. Trotz der negativen Punkte ist Gunman Chronicles ein solider Ego-Shooter für Solo-Spieler mit einem Haufen guter Einfälle. Half-Life-Fans müssen zugreifen. **(jr)**


Anders als der Vorspann werden Zwischensequenzen immer von der Spiele-Engine dargestellt. Die hier gehört zu den Highlights.


Herr, lass KI vom Himmel fallen. Meist stürzen sich die Gegner sofort auf Sie.



## JOCHEN RIST

**Eigentlich ist Gunman Chronicles wie Half-Life. Und doch fehlt etwas, damit der Flair eines Spiels mit Gordon Freeman aufkommt. Zwar nimmt die Story den Spieler immer wieder am Händchen – doch in Half-Life war alles etwas mitreißender und atmosphärischer. Am besten stellen Sie sich Gunman Chronicles wie eine verdammt gute Videofilm-Produktion vor, während Half-Life als exzellenter Kinofilm koexistiert. Die Einfälle der MOD-Autoren dürfen sich sehen lassen. Besonders beeindruckten die gigantischen Zwischen- und Endgegner. In Sachen Puzzles und Gegnerintelligenz muss Gunman aber noch mal die Schulbank drücken. An manchen Ecken leuchtet doch durch, dass zusammengewürfelte MOD-Autoren am Werk waren. Auch die Waffenbalance ist nicht 100-prozentig durchdacht. Manche Funktionen werden Sie nie benötigen, andere hingegen permanent.**

**»Wie ein verdammt guter Videofilm.«**

## WERTUNG GUNMAN CHRONICLES

**▲ PRO**
- KONFIGURIERBARE WAFFEN
- ABWECHSLUNGSREICHE LEVEL

**▼ CONTRA**
- LINEARE HANDLUNG
- SELTEN DÄMLICHE GEGNER

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 80 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 80 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 80 |
| MULTIPLAYER: | - |

**PC PLAYER SPIELSPASS 82**

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

# PIZZA CONNECTION 2

**ENTWICKLER:** Software 2000 **VERTRIEB:** Software 2000 **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.software2000.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM

**Burger und Pommes lassen Sie kalt? Dann bieten Sie doch dem amerikanischen Fast Food mit einem florierenden Pizza-Unternehmen die Stirn.**




Mit einer gut organisierten Filialkette ist es ein Leichtes, in unserer Hauptstadt den vielen Abgeordneten das Geld aus der Tasche zu ziehen. (alle Bilder 800x600)



Stimmen Ambiente, Angebot und Preis, können Sie sich über Kundenmangel nicht beklagen.

**Mit was haben Freunde von Wirtschaftssimulationen nicht schon alles Kohle gemacht: Virtuelle Güter wie Getreidesäcke, Gemälde oder Fußballspieler wechseln auf deutschen Computern regelmäßig den Besitzer. Wie wär's denn zur Abwechslung mal mit Sell-a-Pizza?**

Also, packen Sie Ihre Küchenmesser aus und suchen Sie sich entweder eine von zehn Städten direkt aus oder beginnen mit der Kampagne. Diese enthält zwar dieselben Karten, verlangt aber von Ihnen, dass Sie in einer bestimmten Zeit verschiedene Ziele erreichen müssen. Mit einer stolzen Summe von 1 000 000 Dollar machen Sie sich auf zum Tutorial nach London. Wer schon einmal die englische Küche probiert hat, weiß ja, dass die Briten auf exquisite Kost nicht gerade Wert legen – Sie sollten also leichtes Spiel haben. Mit der Maus scrollen Sie durch die Karte und suchen sich ein Gebiet aus, in dem besonders viele Menschen herumwuseln. Beliebte Treffpunkte sind U-Bahn-Stationen, Universitäten oder Schulen. Wenn Ihnen die Miete für eine Filiale angemessen erscheint, steht einer Eröffnung nichts mehr im Wege.

### Geschmacksvorlieben

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Deshalb sollten Sie zunächst klären, was denn Ihr potenzieller Kundenkreis so an Zutaten bevorzugt. Teure Marktforschung müssen Sie dafür nicht betreiben. Im Info-Menü der jeweiligen Stadt sind die Vorlieben der verschiedenen Bevölkerungsgruppen übersichtlich aufgelistet. Also suchen Sie sich ein paar Zutaten aus und basteln eine Pizza nach Ihren Vorstellungen zusammen. Aber aufgepasst: Sie sollten sich auch genau überlegen, wen Sie denn so in Ihr Lokal holen möchten. Zieren Ihre Pizza edle Zutaten wie Lachs und Kaviar, mag das natürlich die besserverdienende Bevölkerungsgruppe ansprechen, aber dann sollte auch das Ambiente Ihres Lokals dementsprechend gestaltet sein. Eine simple Bestuhlung und als Zierde ein verknittertes Modern-Talking-Poster an der Wand locken eher eine Zielgruppe mit schmalerem Geldbeutel heran. Also: Kaviar runter, ordentlich Salami drauf und schon finden sich nach einer Weile die ersten Kunden ein.

Mit dem erwirtschafteten Gewinn sollten Sie sich jetzt nach einem Hauptquartier umsehen. Damit eröffnen sich für Sie neue Möglichkeiten. Investieren Sie in regelmäßigen Abständen ein paar Dollar in den Ausbau, kommen nach kurzer Zeit neue Spielmöglichkeiten hinzu. Ist Ihnen beispielsweise die Konkurrenz zu lästig, dann heuern Sie einfach ein paar Punker an, die vorm Restaurant des Gegners ein wenig herumpöbeln oder die schicke Einrichtung mit Graffitis vollsprühen. Vielleicht sind

## FAKTEN

- Fortsetzung der Wirtschaftssimulation »Pizza Syndicate«
- 10 verschiedene Städte
- Unterschiedliche Bevölkerungsgruppen mit verschiedenen Vorlieben
- Erstellen eigener Pizza-Kreationen
- Möglichkeit der Bestechung und der Korruption

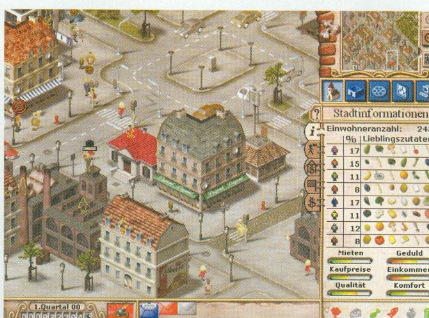


Wenn Sie über das nötige Kleingeld verfügen, machen Sie die Bevölkerung mit Reklame auf sich aufmerksam.

# Pizza Connection 2




Zapfenstreich: Nach Feierabend kümmert sich ein Aufräumkommando um Dreck und Essensreste der Kundschafter.




Die Einwohner jeder Stadt haben entsprechende Lieblingszutaten. Bei richtiger Zusammenstellung hagelt es Kunden.




Am besten lassen sich Kunden mit einer selbst zusammengestellten Pizza anlocken – sofern die Zutaten stimmen.

→ auch ein paar Kakerlaken und ein anschließender Besuch vom Gesundheitsamt nicht von Nachteil. Diese Tricks sind natürlich auch der Konkurrenz bekannt, doch wenn Sie schlau sind, schützen Sie sich vor solchen Attacken, indem Sie einen Wachmann anheuern.

### Lokalitäten

Wenn Ihnen eines Ihrer Lokale zu klein wird, machen Sie den Laden doch einfach für eine Weile dicht und bauen ihn um. Kurz darauf ist die Bude ein schönes Stück geräumiger. Leider verabschiedet sich nach jeder Renovierung auf rätselhafte Weise auch die gesamte Inneneinrichtung. Aber kein Problem, denn mit diesem Sperrmüll holten Sie sich sowieso nur kaufkraftarme Prolls in die Bude. Also stellen Sie sich im Einrichtungsmenü einfach ein neues Mobiliar zusammen. Entweder rustikal, modern oder einfach nur teuer. Schnell noch einen Billardtisch oder ein Klavier hingestellt und vielleicht auch noch etwas am Spezialrezept der Pizza gefeilt und schon finden sich Kunden mit dickerem Geldbeutel im Lokal wieder. Welche Kunden Sie in Ihr Restaurant locken, bleibt Ihnen überlassen. In Städten wie beispielsweise London verdienen Sie mit Proleten oder jungen Leuten recht gut. In Berlin sollten Sie in die Ausstattung etwas mehr investieren, denn die deutsche Hauptstadt eignet sich hervorragend, um sich an den jüngsten Diätenerhöhungen der Politiker zu bereichern.

Die zehn Städte sind zwar in der höheren Auflösung von 800 mal 600 Punkten gehalten, trotzdem wirkt die Grafik etwas klobig. Den zahlreichen Einwohnern sieht man dennoch ihre soziale Zugehörigkeit auf den ersten Blick an und beim Tag-und-Nacht-Rhythmus wirken Städte wie Paris oder Rio sogar richtig romantisch. **(dk)**



Heuern Sie ein paar Punker an und sorgen Sie für ein bisschen Unruhe vorm Konkurrenzlokal.



## DAMIAN KAUS

**Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. Denn spätestens wenn Hummerkrabben die liebevoll zusammengestellte Eigenkreation zieren, ist ein unersättliches Hungergefühl nicht mehr zu unterdrücken. Tatsächlich macht die neue Pizza Connection auf Grund der appetitlich anderen Idee zunächst jede Menge Spaß. Grafisch ist das Ganze leider nicht so up to date, doch spätestens wenn Sie Ihrer Konkurrenz einen Schläger an den Hals hetzen oder die Filiale Ihres Widersachers in die Luft jagen, ist ein bisschen Schadenfreude nicht auszuschließen und das technische Manko vergessen. Schade ist allerdings, dass der Pizzakrieg nur allein ausgetragen werden kann – den Mehrspieler-Modus vergaß man wohl im Backofen.**

**»Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. «**

## WERTUNG PIZZA CONNECTION 2

▲ **PRO**
- DIE ETWAS ANDERE WIRTSCHAFTSSIMULATION
- VIELE MÖGLICHKEITEN

▼ **CONTRA**
- SCHLICHTE GRAFIK
- KEIN MEHRSPIELER-MODUS

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 70 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | - |

**PC PLAYER SPIELSPASS 75**

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

# STEEL BEASTS

**ENTWICKLER:** eSim Games **VERTRIEB:** Shrapnel Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.shrapnelgames.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 2 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 4 MByte-Grafikkarte

**Immer noch gibt es sie, die Garagen-Programmierer, die mit einer gehörigen Portion Idealismus arbeiten. Zwei dieser Sorte erstellten die vorliegende Panzer-Simulation, die sich stark an der Realität orientiert.**

## FAKTEN

- 2 fahrbare Panzer
- 39 Tutorial-Missionen
- 46 Einzelspieler-Einsätze
- 21 Multiplayer-Gefechte
- Keine 3D-Unterstützung
- Missions- und Karten-Editor
- Mehrere Spieler bemannen einen Panzer

**Die zuletzt erschienenen Genre-Vertreter (wie etwa »Armored Fist 3«) hatten mit der Wirklichkeit nicht allzu viel zu tun, und ernst zu nehmende Programme wie »M1 Tank Platoon 2« (dessen Nachfolger eingestellt wurde) oder »iPanzer '44« sind mittlerweile recht betagt.**

Da kommt der Fangemeinde dieses Spiel gerade recht vor die Sichtschlitze.

### Deutsch-amerikanische Freundschaft

Zwei Panzer stehen zur Wahl, der deutsche Leopard 2 und der M1 Abrams auf US-Seite. Für beide gibt es einen Haufen Einführungseinsätze, mit denen Sie die Handhabung der einzelnen Systeme erlernen, auf stehende wie bewegte Ziele schießen oder einen Artillerieschlag anfordern. Eine Kampagne im eigentlichen Sinne liefern die Designer nicht, dafür viele Einsätze von unterschiedlicher Qualität. In einigen Aufträgen sind dazu Ihre Fähigkeiten als Kommandant gefragt, wenn Sie nämlich andere Einheiten mitbefehligen. In jedem Fall verbringen Sie die meiste Zeit damit, über der Karte zu brüten und die Umgebung im Auge zu behalten. Auch als Schütze verlangt das Spiel einiges von Ihnen, denn bis Sie raus haben, wie man richtig trifft, vergeht einige Zeit.


Auf der taktischen Ansicht verbringen Sie viel Zeit mit Koordination und Beobachtung.

**»Ein ambitioniertes Spiel.«**



Zack, und hat ihn schon! Mit einiger Übung treffen auch Sie mit der Kanone gleich beim ersten Schuss. (Alle Bilder 640x480)

Die Grafik fällt dabei naturgemäß nicht wahnsinnig hübsch aus, aber zur Verteidigung der Designer muss gesagt werden, dass Explosionen wie Bäume gut erkennbar sind – 3D-Karten werden jedoch nicht unterstützt. Und auch die eher zweckmäßig gestalteten Menüs könnten hübscher sein.

Im Mehrspieler-Modus dürfen sogar mehrere Leute als Kommandant und Schütze einen Panzer bemannen. Passend für die Zielgruppe wird ein Editor gleich mitgeliefert, mit dem Sie eigene Missionen und Karten erstellen können. Der Titel kommt in deutscher Sprache daher, nur einige Briefings wurden nicht übersetzt.

Fazit: Ein ambitioniertes Spiel, dem ein vernünftiges Budget wahrscheinlich gut getan hätte. **(mash)**



## MARTIN SCHNELLE

**Freunde der gepflegten Simulation haben ihre helle Freude, dürfen sie doch hier mit den ganzen interessanten Systemen herumspielen, die ein Panzer so in seinen Eingeweiden mit sich herumschleppt. Hier geht es nicht zu wie in Armored Fist. Daher ist Steel Beasts auch nur für die kleine Zielgruppe der Hardcore-Freaks geeignet, die sich mit der Umsetzung der Realität befassen. Am besten sitzen Sie, wie es sich für einen Panzerkommandanten gehört, an Ihrem Sichtgerät oder über der taktischen Karte.**

**»Hier geht es nicht zu wie in Armored Fist.«**

## WERTUNG STEEL BEASTS

**▲ PRO**
- AKKURATE SIMULATION

**▼ CONTRA**
- MÄßIGE GRAFIK
- NUR FÜR FREAKS

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 30 |
| SOUND: | 30 |
| EINSTIEG: | 40 |
| KOMPLEXITÄT: | 80 |
| STEUERUNG: | 70 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

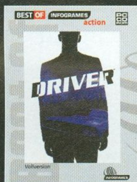
**PC PLAYER SPIELSPASS 64**

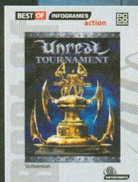
VK&K, Frankfurt

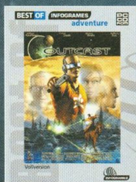
BEST OF INFOGRAMES

# WIR LASSEN NUR DIE BESTEN REIN

Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!




nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis




BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei GALERIA KAUFHOF + Horten Eine Welt voller Ideen und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

www.de.infogrames.com

Fußballmanager für Fortgeschrittene

# ANPFIFF RTL-FUSSBALL-MANAGER

**ENTWICKLER:** Blackstar/Silver Style **VERTRIEB:** THQ **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.1 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, an einem Rechner) **INTERNET:** www.silverstyle.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/200, 64 MByte RAM, 8 MByte Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte Direct3D-Grafikkarte



Über die Mannschaftsaufstellung bestimmt leider der digitale Trainer und nicht Sie.

**Die RTL-Bundesliga-show »Anpfiff« gibt es seit etlichen Jahren nicht mehr ...**

... und die nach ihr benannte Fußballsimulation sieht auch so aus, als hätte der Zahn der Zeit bereits kräftig an ihr genagt.

Das Ungewöhnlichste vorneweg: Anders als bei »herkömmlichen« Fußball-Managern haben Sie sich hier zunächst mal nur um einen einzigen Spieler zu kümmern, müssen seine Charakterwerte durch Spielpraxis und gezielte Trainingseinheiten – ähnlich wie bei einem Rollenspiel – nach oben powern. Erst nach beendeter Spielerkarriere dürfen Sie dann endlich im Trainerstuhl Platz nehmen und dort die genreüblichen Tätigkeiten aufnehmen: eine Mannschaft zusammenkaufen, trainieren und für deren gewinnträchtige Vermarktung sorgen. Zur Verfügung stehen 54 Ligen, 20 000 mit 300 000 Attributen ausgerüstete Spieler, ein Editor – aber leider keine originalen Spieler- und Vereinsnamen. Wer mag, darf sich auch jedes Spiel bis zu zehn Minuten lang in 3D reinziehen, wird dies aber in Anbetracht der mäßigen Optik und der lendenlahmen Engine sicherlich bald bleiben lassen. **(md)**



Angesichts solcher Szenen muss sogar der Himmel weinen.

**WERTUNG** ANPFIFF RTL FUSSBALL MANAGER PC PLAYER – **SPIELSPASS 40**



## MANFRED DUY

**Tja, für diese Minusleistung setzt's leider einen Anpfiff. Die Idee, sich während der ersten paar Spielzeiten nur um einen einzigen Spieler zu kümmern, klingt originell, führt aber zu gewissen Ohnmachtsgefühlen. Denn allzu viel hat der Spieler bekanntlich bei Verein und Trainer (und leider auch hier) nicht zu bestimmen. Training und Aufstellung allein – das bringt´s ebenso wenig wie die sterilen 3D-Szenen. Und das Verblüffendste an dem ganzen Debakel: Trotz der deutlich angestaubten Mageroptik sind die ständigen Nachladezeiten derart exorbitant, dass viele Fußballfreunde schon allein deswegen in Rekordzeit den Abpfiff herbeisehnen werden.**

**»Ohnmachtsgefühle.«**

Strategiespiel für Profis

# CLOSE COMBAT – INVASION NORMANDIE

**ENTWICKLER:** Atomic Games **VERTRIEB:** Mattel Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.ssionline.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium III/600, 128 MByte RAM



Landung in der Normandie: Auch diese dramatische Phase des Krieges wird jetzt simuliert.

**Beim fünften Mal wird alles gut? Denkste: Der Entwickler Atomic Games hat auch diesmal wenig am neuesten »Close Combat«-Teil geändert.**

Wie gewohnt versetzt Sie der jüngste Spross der Taktikreihe in den Zweiten Weltkrieg. Diesmal geht die militärische Zeitreise in den Sommer 1944, zu den Schlachten und Gefechten rund um die dramatische Invasion in der Normandie. Wahlweise auf deutscher oder amerikanischer Seite schicken Sie kleine Verbände aus Infanteristen sowie einzelne Panzerfahrzeuge in den mörderischer Kampf. Die vorhandenen Einheiten entsprechen den historischen Gegebenheiten, dynamische Wettereffekte und Zwischensequenzen aus Wochenschaumaterial sorgen für zusätzliche Stimmung. Der Blick aufs Geschehen erfolgt starr von oben, wobei Sichtlinien der Bodenkämpfer korrekt berücksichtigt werden.

Trotz Echtzeitablauf und überschaubarer Kämpferanzahl ist dieser Titel dank großer Komplexität und Detailverliebtheit eher ein Fall für ausgefuchste Taktiker mit guten Englischkenntnissen. **(tw)**



Die Kampagnen und Operationen bestehen aus zahlreichen Einzelgefechten.

**WERTUNG** CLOSE COMBAT INV. NORMANDIE PC PLAYER – **SPIELSPASS 67**



## THOMAS WERNER

**Nun gut, Close Combat hat seine Fans – aber ist das ein Grund, jedes Jahr das fast identische Spiel mit neuen Szenarien herauszugeben? Keine Ausreden Atomic Games. Im Zeitalter von Sudden Strike darf der Spieler einfach mehr erwarten, auch wenn die größere historische Akkuratesse der Close-Combat-Reihe sonst ihresgleichen sucht. Ein ideales Futter sicherlich für Taktiker mit einem Faible für Details, für alle anderen tritt dieses Programm zu sehr auf der Stelle.**

**»Close Combat tritt auf der Stelle.«**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

# BATTLESHIP 2 SURFACE THUNDER

**ENTWICKLER:** Meyer/Glass Interactive **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem Rechner), bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.hasbro-interactive.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** P/300, 64 MByte RAM, 16-MB-3D-Karte


Ihr Kampfpott (Bild Mitte) zerlegt eine feindliche Ölplattform, schöne Explosionen sind die Folge.

**Dramatik pur: »Hah! Jetzt aber: C5!« »Wasser ...«, »D8«, »Grr, Treffer«. Nun wissen Sie schon, worum es bei »Battleship 2« geht ...**

Am Spielsystem des Kult-Klassikers »Schiffe versenken« hat sich zwar nichts geändert, dafür erstrahlt das Spiel aber nun im zeitgemäßen Gewand. Eigentlich erhalten Sie sogar zwei Spiele in einem. Das klassische »Wer versenkt wen zuerst« bietet Ihnen zahlreiche Spieloptionen, verschiedene Schwierigkeitsgrade und wird in zeitgemäßer Optik präsentiert. So richtig lustig hingegen wird es bei der Action-Variante: Dort steuern Sie Ihr Kriegsschiff in 3D-Grafik durch 20 gefährliche Missionen. Sie schippern an feindlichen Geschütztürmen vorbei, versenken gegnerische Pötte und holen per Zusatzwaffen Zeppeline oder Flugzeuge vom Himmel. Die anfangs etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung erfolgt dabei per Joystick oder Tastatur. Meist geht es nur darum, Ihr Schiff bis zum Level-Ausgang über Wasser zu halten, was angesichts stetig steigender Gegnerzahl jedoch nicht immer ganz leicht ist. Immerhin verbessert sich mit der Zeit die Feuerkraft Ihrer Bordkanonen; für ausreichend Action und gewaltige Explosionen ist somit gesorgt. **(st)**


Schiffe versenken: Die Rakete des Gegners fliegt zielsicher Ihren dicksten Pott an ...

**WERTUNG** BATTLESHIP 2 SURFACE THUNDER – PC PLAYER – SPIELSPASS **62**

## STEFAN SEIDEL



**Schiff ahoi? Muss nicht unbedingt sein. Auch wenn der Klassiker in sehr ansprechend-moderner Präsentation dahergeschippert kommt, es ist und bleibt eben »Schiffe versenken.« Der Action-Modus hingegen bietet putzig anzuschauende, spannende Unterhaltung und taucht allemal für einen aufregenden Zeitvertreib zwischendurch. Insgesamt jedoch dümpelt das Spiel eher im Mittelmaß umher und wird wohl bald im Ozean der Bedeutungslosigkeit versinken. Einfallsreichere Missionen hätten nicht geschadet ...**

**»Netter Spaß für Leichtmatrosen.«**

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

# BREAKOUT

**ENTWICKLER:** Atari **VERTRIEB:** Hasbro Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.hasbrointeractive.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/500, 128 MByte RAM


Mittels einer Kugel zerstören Sie in den Gewölben gehortete Kisten.

**Vielleicht fragen Sie sich, was die »Spielfiguren« aus den selig gewordenen Pong-Zeiten heute so machen.**

Das neue »Breakout« gibt die Antwort: Die Fritten verjubeln die Einnahmen Ihrer Spiele auf einer kleinen Südsee-Insel. Doch ein böse gewordenes Stäbchen kidnappt einfach die Braut unseres dünnen Helden. Um diese zu retten. Dort müssen Sie mittels eines Balls aufgestapelte Kisten zerstören. Sie steuern Ihre Fritte nach links oder rechts und schlagen die Kugel, die auf Sie zukommt in die entsprechende Richtung. Im Gegensatz zur Oldie-Version können Sie das Stäbchen auch krümmen und erreichen damit, dass die Kugel eine besonders schiefe Bahn einschlägt. Die alte Spielidee ist aber höchstens was für die Kaffeepause im Büro. **(dk)**

**WERTUNG** BREAKOUT – PC PLAYER – SPIELSPASS **59**

Glücksspiele-Sammlung für Einsteiger

# CAESARS PALACE 2000

**ENTWICKLER:** Runecraft **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Anleitung deutsch) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.vid.de, www.interplay.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM, 4MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMAL:** PII/300, 32 MByte RAM, 4MByte-Grafikkarte



Der Klassiker Roulette darf bei einer Glücksspiel-Sim natürlich nicht fehlen.

**Das Casino Caesar's Palace in Las Vegas – Amüsement für die Reichen, Verzweiflung für die Verlierer: Der Stoff, aus dem die Träume sind.**

Und schon seit Jahren malträtiert Interplay die Spielergemeinde mit Umsetzungen der ganzen schönen Glücksspiele, bei denen man in der Wüstenstadt sein Geld verlieren kann. Da stehen Roulette und Würfeln genauso auf dem Programm wie Blackjack und Spielautomaten. Insgesamt 16 Methoden das Glück herauszufordern simuliert das Produkt. Leider ist es bei weitem nicht so spannend, virtuelles Geld zu setzen als echtes – und das gilt auch für die Atmosphäre, die bei einer Computerumsetzung nun mal nicht vorhanden ist. **(mash)**

**WERTUNG** CAESAR'S PALACE 2000 – PC PLAYER – SPIELSPASS **22**

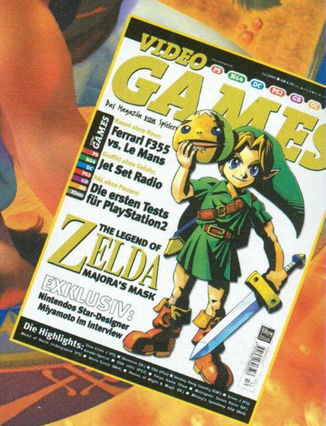
# AUF DEM TEPPICH BLEIBEN!

**VIDEO GAMES**

**Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!**

## Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**




# HOL DIR DIE NEUE VG – FREI HAUS!

**Jetzt zum Kennenlernen: Hol dir ein Gratisheft der Video Games! Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden und abschicken.**
**Wenn dir die Video Games gefällt und du den Luxus der Frei-Haus-Lieferung jeden Monat genießen willst, brauchst du nichts weiter zu tun. Du erhältst dann deine Video Games jeden Monat zum günstigen Abovorzugspreis.**

**Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:**
***VIDEO GAMES***, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 M nchen
**oder unter:**
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de




„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

**Ja,** ich möchte ein Gratisheft vorab testen. Wenn ihr innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hört, erhalte ich die Video Games jeden Monat per Post frei Haus mit ca. 14 % Preisvorteil (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50 – Jahresabopreis DM 67,20; Schüler-/Studentenpreis DM 60,00). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

**Name, Vorname**

**Straße, Nr.**

**PLZ, Ort**
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

**Datum, 1. Unterschrift**
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

**Datum, 2. Unterschrift** CPP0B

Sportspiel für Fortgeschrittene

# MTV SPORTS SKATEBOARDING

**ENTWICKLER:** Darkblack
**VERTRIEB:** THQ
**TESTVERSION:** Verkaufsversion?
**SPRACHE:** Englisch (deutsches Handbuch)
**MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC)
**INTERNET:** www.thq.de
**HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM
**HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 3D-Karte
**HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16 MByte-3-D-Karte

## FAKTEN

- 14 Profi-Skater (unter anderem der Weltcup-Champion Andy McDonald), 16 erfundene
- 40 Level
- Bis zu 1000 Trick-Kombinationen
- Einzigartiger Soundtrack« (deutscher Packungstext), »a soundtrack that will make your ears bleed« (englischer Packungstext)

**Sind Sie zufällig ein Tintenfisch mit ausgezeichnetem Erinnerungsvermögen? Ja? Perfekt, dann ist dies hier das Spiel für Sie! Saugnäpfe auf die Tasten, und los!**

**Falls Sie jetzt denken, dass es sich bei diesem Titel um ein Lernprogramm für Meerestiere handelt, liegen Sie zwar falsch, aber Vorteile hätten Sie als vielarmiges Wesen mit guten Reflexen bei dieser Skateboarding-Simulation durchaus.**

Müssen Sie jedoch als normaler Mensch ohne obige Vorzügen auskommen, empfiehlt sich zunächst der Übungs-Modus, bei dem Sie lernen, einige der zig möglichen Tricks elegant darzubieten. Danach präsentieren Sie Ihre »Fähigkeiten« im Karriere-Modus strengen Kampfrichtern - wenn Sie nicht bis dahin die 64 Tastaturbefehle für die grundlegenden Manöver vergessen haben.



Kommt ein Skater geflogen .... Beachten Sie bitte: Die graue Ziegelsteinmauer ist der Fußboden; jetzt muss nur noch ein eleganter Trick her!

### Üben, üben, eifrig üben!

Die Tricks können dann noch vielfach miteinander kombiniert werden. Aber in diesem Fall müssen Sie sich schon genau erinnern wie welcher Move funktioniert, denn Wiederholungen sind nicht gern gesehen. Überdies müssen Sie Ihre Aktionen noch genau timen, damit die gewünschte Bewegung auch wirklich stattfindet. Einige spektakuläre Tricks sind schnell erlernt, für die Wettbewerbe reicht das jedoch bei weitem nicht aus. Neben dem High-Score-Modus sorgen die »MTV-Jagd« (Logos »erfahren«), »Survival« (Trick-Kombinationen unter Zeitdruck) und der »Stunt-Modus« für kurzweilige Unterhaltung. Und im Mehrspieler-Modus dürfen Sie sich in den Rubriken »Kampf«, »Deathmatch«, »Zeitbombe« und »MTV-Jagd« mit einem menschlichen Gegner messen.

Insgesamt ist also durchaus für Abwechslung gesorgt. Obwohl die Animationen recht gelungen sind, kommt leider keine wirkliche Begeisterung auf. Das liegt einerseits am recht hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad, andererseits an der komplizierten Steuerung. Und je länger Sie üben, desto monotoner wirkt der »einzigartige« Soundtrack. Sollten Sie aber alle Tricks sicher beherrschen, können Sie sich zusätzliche Strecken und weitere Boards freischalten. **(st)**


Bei zu rüden Landungen zeigt die Grafik-Engine deutliche Schwächen; die Dame konnte zum Glück unverletzt weiterfahren ...


Der Boden befindet sich rechts unten (!); die Sprunghöhe ist teilweise aberwitzig unrealistisch!



It´s cool, man! Mit ein wenig Übung gelingen gut animierte Aktionen wie diese. (alle Bilder 640x480)



## STEFAN SEIDEL

**Zum x-ten Mal blättere ich im Handbuch: Wie funktioniert jetzt noch gleich der »Benihana« mit anschließendem »Tailgrab«? Soll ich all diese Tastenbelegungen wirklich auswendig lernen? Nein danke. Da warte ich lieber auf das wohl bald auch für den PC erscheinende »Tony Hawk´s Pro Skater 2«. Schon dessen PlayStation-Vorgänger zeigte, dass Skating-Spiele gleichzeitig unkompliziert, perfekt animiert und dennoch sehr aufregend sein können. Mein Alternativvorschlag für ein spannendes Skate-Erlebnis: Befolgen Sie den Tipp im Handbuch (!): »Stell dich mal auf ein richtiges Skateboard!«. Aber achten Sie auf Ihre Knochen ...**

»Für Skateboard-Fans mit gutem Gedächtnis.«

## WERTUNG MTV SPORTS SKATEBOARDING

**▲ PRO**
- NETT ANIMIERTE BEWEGUNGSABLÄUFE
- SEHR VIELE TRICK-KOMBINATIONEN

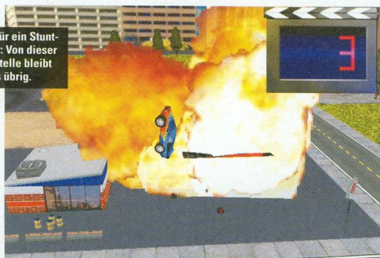
**▼ CONTRA**
- UNNÖTIG KOMPLIZIERTE STEUERUNG

| | |
|---|---|
| GRAFIK: | 70 |
| SOUND: | 80 |
| EINSTIEG: | 70 |
| KOMPLEXITÄT: | 70 |
| STEUERUNG: | 60 |
| MULTIPLAYER: | 70 |

PC PLAYER SPIELSPASS **68**

## INSERENTENVERZEICHNIS

## Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene


Was für ein Stuntfahrer: Von dieser Tankstelle bleibt nichts übrig.

# CRASH

**ENTWICKLER:** Prolific **VERTRIEB:** Matell Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.hotwheels.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

**Mit diesem Programm wird wieder einmal bewiesen, dass kleine Entwicklerteams immer noch für neue Ideen wie diese ungewöhnliche Knobelei gut sind.**

Denn obwohl die Nobodys von Profilic mit »Crash« keinen Geniestreich gelandet haben, ist das Grundkonzept erfrischend anderes. Ein Stuntfahrzeug muß durch insgesamt 25 Filmkulissen brettern und alles zerstören, was so herumsteht: geparkte Polizeiautos, Radartürme, Lagerhallen oder Ölfrachter. Der Demolierungsvorgang läuft simpel ab. Sie platzieren den Wagen, bestimmen seine Fahrtrichtung und die Geschwindigkeit. Danach geschieht alles von selbst, Ihr Crash-Mobil fährt nur noch geradeaus. Schwierig ist es aber, das Gelände richtig auszunutzen. Oft kommt man nur durch eine Art Kettenreaktion weiter: Sie sollten den Wagen zum Beispiel im richtigen Winkel gegen das Riesenrad fahren lassen, damit dieses auch die Schießbude unter sich begräbt. Aber vergessen Sie nicht, vorher noch die Achterbahn zu touchieren. **(uh)**



Bei fettigem Essen gibt es kein Pardon: Dieser Riesendonut wird von Ihnen gnadenlos geplättet.

**WERTUNG** CRASH PC PLAYER — SPIELSPASS **52**



### UDO HOFFMANN

**Wie zerstört man eine Tankstelle am besten? Da stehen diese Benzinfässer herum, die zur Explosion neigen. Ergo fahre ich gegen die Benzinfässer. Und alles wird gut, sprich explodiert. Der Regisseur wird zufrieden sein. Hach. Schulterklopf.**
**Allzu lange werd' ich nicht beschäftigt und manchmal komme ich auch nicht mit Logik, sondern nur mit Ausprobieren weiter. Grafik und Sound sind leider nur so gerade eben noch erträglich, das Stunt-Budget könnte größer sein. Aber dennoch: Für einen Tag macht mir Crash durchaus Spaß.**

**»Ein kleines Crash-Budget.«**

## Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis




# OUTCAST




**ENTWICKLER:** Appeal **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.outcast-game.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** Pentium II/700, 128 MByte RAM


In der neuen Welt müssen Sie erstmals einige Verbündete finden.

**Dumm gelaufen. Eine Handvoll amerikanischer Wissenschaftler schraubt eine Sonde zusammen, die den Zugang in eine fremde Welt eröffnet.**

Doch blöderweise beschädigt ein außerirdisches Wesen das Hightech-Instrument. Die Sonde spielt verrückt und reißt eine Dimensionsspalte auf, die unsere Erde zu verschlingen droht. Die einzige Hoffnung ruht auf dem Nahkampfspezialisten Cutter Slade, der die Aufgabe hat, die Sonde zu reparieren.

Die neue DVD-Version des ein Jahr alten Action-Adventures besitzt Extras, wie man sie auch schon vom Spielfilmbereich her kennt. Sie können das Programm in drei unterschiedlichen Sprachen und mit sieben verschiedenen Untertiteln installieren. Im ausführlichen Making-of-Video geben die Programmierer einen Blick hinter die Kulissen frei und auch die schon seit einiger Zeit im Web erhältlichen »Outtakes« – also Versprecher und Missgeschicke der virtuellen Akteure – sind vorhanden. Sämtliche Videos können Sie auch auf einem normalen DVD-Abspielgerät betrachten. Ein Missgeschick leisteten sich jedoch die Macher beim Mastering: Sie müssen beim Installationspfad noch die Zeichen »\\« einfügen, sonst gibt das Spiel keinen Mucks von sich (siehe auch Bugreport, Seite 33). **(dk)**



Im Making-Of plaudern die Designer des Spiels aus dem Nähkästchen.

**WERTUNG** OUTCAST PC PLAYER — SPIELSPASS **86**



### DAMIAN KNAUS

**Spiele auf DVD sind immer noch so selten wie Menschen auf Adelpha. Da freut man sich doch, wenn für das teuer erstandene Laufwerk endlich mal etwas Futter anrollt. Spielerisch hat sich mit der DVD-Version des rund ein Jahr alten Spiels zwar nichts geändert, doch die vielen Extras machen richtig Lust, die prachtvolle Voxelgrafik-Welt erneut zu besuchen. Ein richtig dicker Wehrmutstropfen ist jedoch der Installationsbug. So einen schwerwiegenden Fehler hätte Infogrames doch eigentlich bemerken müssen.**

**»Endlich Futter fürs DVD-Laufwerk.«**

# Was soll ich spielen?

**Aktuelle Empfehlungen der Redaktion**

## Action

Gunman Chr.

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| HALF-LIFE: OPP. FORCE | 88 | 1/2000 |
| SWAT 3 | 83 | 2/2000 |
| GUNMAN CHRONICLES | 82 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: Wheel of Time (40 Mark)* | *76* | *1/2000* |

## Rennspiele

Superbike 2001

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| SUPERBIKE 2001 | 87 | 12/2000 |
| GRAND PRIX 3 | 87 | 9/2000 |
| NEED FOR SPEED 5 | 86 | 5/2000 |
| *Budget-Tipp: Superbike Worlds Champ.* | *87* | *4/99* |

## Sport(Action)

NHL 2001

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| NHL 2001 | 92 | 12/2000 |
| FIFA 2001 | 90 | 12/99 |
| NBA 2000 | 89 | 1/2000 |
| *Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)* | *89* | *1/2000* |

## Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| JAGGED ALLIANCE 2 | 87 | 6/99 |
| HEROES OF M&M 3 | 85 | 6/99 |
| PG: UNT. BARBAROSSA | 82 | 10/2000 |
| *Budget-Tipp: Panzer General 3D (10 Mark)* | *80* | *12/97* |

## Action-Adventures

Rune

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| DEUS EX | 91 | 8/2000 |
| ST VOYAGER: ELITE FORCE | 88 | 10/2000 |
| RUNE | 83 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)* | *90* | *1/99* |

## Adventures & Rollenspiele

Baldur's Gate 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| BALDUR'S GATE 2 | 92 | 12/2000 |
| DIABLO 2 | 90 | 8/2000 |
| VAMPIRE: REDEMPTION | 83 | 10/2000 |
| *Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)* | | *2/99* |

## Simulationen

Crimson Skies

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| CRIMSON SKIES | 86 | 11/2000 |
| GUNSHIP! | 86 | 5/2000 |
| TACHYON – THE FRINGE | 85 | 7/2000 |
| *Budget-Tipp: European Air War (20 Mark)* | *84* | *12/98* |

## Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| AGE OF EMPIRES 2 | 88 | 11/99 |
| C&C: ALARMSTUFE ROT 2 | 85 | 11/2000 |
| SUDDEN STRIKE | 82 | 11/2000 |
| *Budget-Tipp: Commandos (20 Mark)* | *85* | *11/2000* |

## Wirtschaft & Aufbau

Zeus

| SPIELENAME | WERTUNG | TEST IN |
|---|---|---|
| CIVILIZATION CALL TO POWER | 88 | 5/99 |
| DIE SIEDLER 3 | 83 | 1/99 |
| HERRSCHER D. OLY: ZEUS | 82 | 12/2000 |
| *Budget-Tipp: Die Siedler 3 (20 Mark)* | *83* | *1/99* |

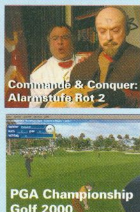
# TOPODERFLOP

**Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.**

| SPIEL | PUNKTE | SEITE | MANFRED DUY | UDO HOFFMANN | DAMIAN KNAUS | LUC MARTIN | JOE NETTELBECK | JOCHEN RIST | MARTIN SCHNELLE | STEFAN SEIDEL | THOMAS WERNER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Baldur's Gate 2 | 92 | 90 | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ |
| NHL 2001 | 92 | 102 | ↑ | → | ↑ | ↓ | – | ↑ | – | ↑ | ↑ |
| Superbike 2001 | 87 | 100 | → | ↑ | ↑ | ↓ | – | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ |
| Crimson Skies (deutsch) | 86 | 154 | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ |
| Outcast DvD | 86 | 172 | ↑ | → | ↑ | → | ↑ | → | – | – | ↑ |
| Rune | 83 | 140 | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | – | ↑ | ↑ |
| Gunman Chronicles | 82 | 156 | → | → | ↑ | → | ↑ | ↑ | → | ↑ | ↑ |
| Herrscher d.Olymp: Zeus | 82 | 120 | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ | ↑ | – | ↑ | ↑ |
| Metal Gear Solid | 80 | 134 | → | ↑ | – | ↓ | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ |
| Midtown Madness 2 | 80 | 130 | → | → | → | → | ↑ | → | ↑ | ↑ | ↑ |
| Sanity: Aiken´s Artefact | 78 | 138 | → | ↑ | – | → | ↑ | ↓ | → | → | → |
| Evil Islands | 75 | 106 | → | ↑ | ↑ | ↑ | → | → | → | → | ↑ |
| Pizza Connection 2 | 75 | 160 | ↑ | ↓ | ↑ | → | ↑ | ↓ | → | → | → |
| Resident Evil 3: Nemesis | 73 | 126 | → | → | → | ↓ | → | → | → | → | → |
| Star Trek: Starfleet Command | 72 | 139 | → | ↓ | → | ↓ | → | ↓ | → | → | → |
| Battle Isle: Der Andosia Konflikt | 71 | 150 | → | – | ↑ | – | ↑ | → | – | – | → |
| Blair Witch Volume 1: Rustin Parr | 70 | 146 | → | ↑ | → | → | ↑ | ↓ | → | ↑ | → |
| Cossacks | 69 | 128 | → | ↓ | → | → | → | ↓ | ↓ | ↓ | → |
| Frogger 2: Swampy´s Revenge | 69 | 110 | → | ↓ | → | ↓ | ↓ | → | – | → | → |
| Close Combat: Invasion Normandy | 68 | 166 | → | ↓ | ↓ | – | → | ↓ | ↓ | ↓ | → |
| Combat Flight Simulator 2 | 68 | 144 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | → | → | → | ↓ | → |
| MTV Skatboarding | 68 | 170 | ↓ | ↓ | → | ↓ | – | → | – | → | → |
| Rainbow 6: Covert Operations | 67 | 112 | → | → | – | ↓ | → | → | → | → | → |
| Steel Beasts | 64 | 164 | → | ↓ | – | ↓ | → | ↓ | → | – | → |
| Battleship 2 Surface Thunder | 62 | 168 | ↓ | → | ↓ | – | → | ↓ | → | → | ↓ |
| Wallstreet Manager 2001 | 62 | 153 | → | ↓ | ↓ | ↓ | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Legoland | 60 | 143 | ↓ | – | → | – | → | ↓ | – | – | → |
| Break Out | 59 | 168 | → | ↓ | → | → | → | → | → | ↓ | ↓ |
| Ruhm & Reichtum | 58 | 118 | → | → | → | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ | ↓ |
| Airfix Dogfighters | 54 | 118 | ↓ | – | → | ↓ | – | → | ↓ | ↓ | ↓ |
| Crash | 52 | 172 | ↓ | → | ↓ | – | ↓ | ↓ | – | ↓ | ↓ |
| Egypt 2: Die Prophezeihung Helipolis | 49 | 124 | ↓ | ↓ | → | – | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| V-Rally 2 | 49 | 116 | ↓ | ↓ | ↓ | → | → | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Ruggby 2001 | 46 | 124 | ↓ | ↓ | ↓ | – | – | ↓ | – | ↓ | ↓ |
| Paris 1313 | 42 | 143 | ↓ | – | – | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Anpfiff: Der RTL-Fußballmanager | 40 | 166 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Pacific Warriors | 35 | 154 | ↓ | – | ↓ | – | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Galaga | 27 | 143 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | – | ↓ | ↓ |
| Invasion Deutschland | 24 | 149 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| Caesars Palace 2000 | 22 | 168 | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |

# DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

| SPIELENAME | GENRE | PUNKTE | AUSGABE |
|---|---|---|---|
| Age of Empires 2: The Conquerors | Strategie | 88 | 10/2000 |
| Star Trek Voyager: Elite Force | 3D-Action | 88 | 10/2000 |
| Grand Prix 3 | Rennspiel | 87 | 9/2000 |
| Crimson Skies | Action-Simulation | 86 | 11/2000 |
| Icewind Dale | Rollenspiel | 86 | 9/2000 |
| Cleopatra: Queen of the Nile | Wirtschaftssimulation | 85 | 9/2000 |
| Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 | Strategie | 85 | 11/2000 |
| PGA Championship Golf 2000 | Sport | 84 | 11/2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Action-Adventure | 83 | 10/2000 |
| Vampire: Redemption Version 1.1 | Rollenspiel | 83 | 10/2000 |
| Panzer General: Untern. Barbarossa | Strategie | 82 | 10/2000 |
| Sudden Strike | Strategie | 82 | 11/2000 |


Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

PGA Championship Golf 2000

Budgets & Spielesammlungen

# SPARSCHWEIN



**Ja ist denn heut' schon Weihnachten? Nein, aber die vielen hochkarätigen Budget-Titel lassen schon jetzt Festtagsstimmung aufkommen.**

## ANNO 1602

Die Fortsetzung des erfolgreichen Strategiespiels steht schon in den Startlöchern, da meldet sich der ältere Bruder als Budget-Version zurück. »Anno 1602« ist eine Aufbausimulation im klassischen Sinne. Mit einem begrenzten Vorrat an Rohstoffen im Gepäck lassen Sie sich auf verschiedenen Inseln nieder und errichten darauf möglichst unabhängige Kolonien. Der Clou dabei ist, dass die klimatischen Bedingungen auf den Eiländern voneinander abweichen. Im Klartext heißt dies, dass Sie auf einer Insel nur bestimmte landwirtschaftliche Güter produzieren können. Ihre verwöhnten Einwohner verlangen aber ein breites Sortiment an Waren, sonst erleidet das Wirtschaftswachstum immensen Schaden. Die vielen Baumöglichkeiten und die detaillierte, schöne Grafik machen Anno 1602 auch heute noch spielenswert. Lediglich die Echtzeit-Kämpfe zwischen den Kolonien nerven ein wenig. Wenn Sie 40 Mark investieren, kümmern Sie sich um den wirtschaftlichen Aufschwung der Inseln.




Aufbauen und Siedeln im klassischen Stil bei Anno 1602.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Sunflowers/Infogrames
**PREIS:** Circa 40Mark
**GETESTET IN:** PC Player 5/98
**DAMALIGE WERTUNG:** 82

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

## SYSTEM SHOCK 2




Die Menschheit entdeckt die Möglichkeit schneller als das Licht zu fliegen und natürlich sind Sie beim Jungfernflug im Prototyp-Raumschiff »von Braun« mit an Bord. Doch während der interstellaren Reise geht irgendetwas schief. Sie erwachen in einer Regenerationskammer und stellen fest, dass Sie mit kybernetischen Maschinenteilen ausgerüstet wurden. Zudem haben Sie auch noch Ihr Gedächtnis verloren und irgendein nervöses Besatzungsmitglied gibt Ihnen per Funk Anweisungen, die Sie möglichst schnell ausführen sollten. Ein leichtes Spiel haben Sie nicht. Durchgeknallte Service-Roboter wollen Ihnen ans Leder und anscheinend steckt hinter allem eine verrückt gewordene Künstliche Intelligenz, die im Vorgängerspiel vernichtet schien. »System Shock 2« schafft es wie kein anderes Programm, Sie in eine fremde Welt zu versetzen. Oftmals ertappen Sie sich, wie Sie erschreckt zusammenzucken, wenn plötzlich ein waffenschwingender Roboter hinter Ihnen auftaucht.




Vorsicht, vor allem technischen Spielzeug auf zwei Beinen.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Action-Adventure
**HERSTELLER:** Looking Glass/Elctronic Arts
**PREIS:** Circa 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 11/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 90

PC PLAYER SPIELSPASS **90**

## Dungeon Keeper 2

Echtzeit-Strategiespiele gibt es ja wie Sand am Meer, da erfreut es doch so manchen Spieler, wenn sich jemand mal Gedanken macht, wie man das Genre etwas anders präsentieren kann. In »Dungeon Keeper 2« herrschen Sie über eine unterirdische Festung. Ihre Imps bauen diese auf Ihren Befehl hin aus und richten verschiedene Räume ein. Diese brauchen Sie, um unterschiedliche Kreaturen anzulocken, die sich zunächst mal in Ihrem Reich breit machen. Die Ungeheuer bedienen sich regelmäßig in Ihrer Schatzkammer, fressen, schlafen und trainieren. Das hört sich nach Schmarotzerei an, doch die Monster bedanken sich für Ihre Mühen, indem Sie Ihren feuchten Keller vor Feinden beschützen und sich auch auf eigene Faust in fremde Territorien wagen. Dungeon Keeper 2 unterscheidet sich zwar spielerisch fast gar nicht von seinem Vorgänger, die neugestaltete Grafik und das immer noch erstklassige Spielprinzip sind aber eine Kaufempfehlung wert. Für 30 Mark werden Sie ein Herrscher des Bösen.




Ihre gebeutelten Kreaturen kehren gerade von der Schlacht heim.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Strategie
**HERSTELLER:** Bullfrog/Electronic Arts
**PREIS:** ca. 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 8/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 83

PC PLAYER SPIELSPASS **83**

# GEBEN SIE VOLLGAS!

**Wenn Sie jetzt einen Freund für ein PC-Player-Abo werben, gewinnen auch Sie: nämlich das abgefahrene Rennspiel »Käfer Total«.***

Und mit den Vorteilen eines Abonnements fahren auch Ihre Freunde ganz schnell auf der Überholspur: Die PC Player wird mit 11 Prozent Preisvorteil frei Haus geliefert, man erhält das Heft einige Tage vor dem offiziellen Kioskverkauf, verpasst mit Sicherheit keine Ausgabe und somit weder den neuesten Player´s Guide, noch die aktuellsten Demos unserer Begleit-CDs. Also – wer blitzschnell handelt, fährt gut.




*Achtung: Nur solange der Vorrat reicht.




Und so geht's: Einfach den auf dieser Seite prangenden Coupon ausfüllen, ausschneiden und an die folgende Adresse senden:

**PC PLAYER**
**Aboservice CSJ**
**Postfach 14 02 20**
**80452 München**

Alternativ bestellen Sie Ihr Vorzugsabonnement auch per **Telefon (089-209 591 38)**, **Fax (089-200 281 22)** oder **E-Mail (future@csj.de)**

Bitte schicken Sie mir als Dankeschön für meine Werbung das Spiel **Käfer Total** frei Haus zu. (Geschenkempfänger und Abonnent dürfen nicht ein und dieselbe Person sein. Die Auslieferung erfolgt, sobald das Abo bezahlt ist.) Senden Sie das Spiel bitte an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

**Ich bin der neue Abonnent.**
Bitte schicken Sie mir ab sofort die PC Player für DM 109,20 (pro Heft nur 8,40 Mark statt 9,90 Mark, 13 Ausgaben pro Jahr) per Post frei Haus. Schüler und Studenten zahlen sogar nur 93,60 Mark. Nach Ablauf eines Jahres kann ich jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

C 140B

**Ich wünsche folgende Zahlungsweise** (wie angekreuzt)

❐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut

Kontonummer | Bankleitzahl

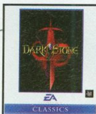
❐ **Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung**

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC Player, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (gegebenenfalls streichen).

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC Player, Abo-Service CSJ, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.





Der Spinnenhaufen lässt sich nur mit teurer Markenausrüstung bezwingen.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Action-Rollenspiel
**HERSTELLER:** Delphine/ Electronic Arts
**PREIS:** Circa 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 10/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 78

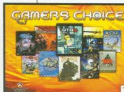
PC PLAYER SPIELSPASS **78**

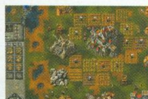
# DARKSTONE

Im Fantasy-Reich Uma hauen sich die ansonsten friedlichen Einwohner gegenseitig die Köpfe ein, Drachen sterben aus und harmlose Feen und Imps mutieren zu ungemütlichen Monstern. Zwei Recken machen sich auf, den Grund für diese Umstände zu finden. Wie »Diablo« ist auch »Darkstone« ein actionorientiertes Rollenspiel. Die Geschichte tritt zur Gunsten der Kämpfe etwas in den Hintergrund. Entschädigt wird dies durch zufallsgenerierte Dungeons, die zum mehrmaligen Spielen einladen und einige nette Puzzles bereithalten. Die nette 3D-Grafik macht auch heute noch eine gute Figur und der Preis von 30 Mark kann sich ohnedies sehen lassen.

# GAMERS CHOICE

Die neue Spielesammlung von Take 2 enthält zehn Titel unterschiedlicher Qualität: Mit dabei sind solide Strategiespiele wie **Age of Wonders**, **Tzar** und **Railroad Tycoon 2**. Empfehlenswert, aber auch sehr schwierig ist **Hidden & Dangerous**. In **GTA 2** liefern Sie sich ein Autorennen aus der Vogelperspektive. Weniger Spielspaß liefern hingegen die Spiele **Battle of Britain**, **Eastern Front 2**, **Fly**, **Flying Heroes** und **Martian Gothic**.



Gamers Choice bietet zehn Spiele unterschiedlicher Qualität.

**INFO** COMPILATION

**HERSTELLER:** Take 2 Interactive
**PREIS:** Circa 60 Mark



# ISRAELI AIR FORCE

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Simulation
**HERSTELLER:** Jane's Combat Simulations
**PREIS:** Circa 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 11/98
**DAMALIGE WERTUNG:** 82

PC PLAYER SPIELSPASS **79**

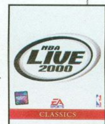


Die Flieger lassen sich mit vielen unterschiedlichen Raketen bestücken.



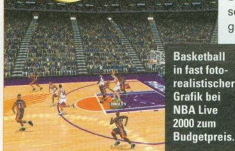

Flugsimulationen mit militärischem Hintergrund vertreten im Allgemeinen die amerikanische Sicht der Dinge. Dabei gibt es im Nahen Osten genügend Zündstoff für militärische Einsätze. So baute die israelische Armee eine schlagkräftige Luftwaffe auf, die auch schon mehrmals ihren Feinden das Fürchten lernte. In insgesamt 42 Missionen kämpfen Sie in teils erfundenen, teils auf reellen Ereignissen beruhenden Einsätzen. Ihr Hangar beherbergt dabei sieben unterschiedliche Flieger, darunter die F-4 Phantom oder die Mirage 3. Die Düsenjäger sehen noch ganz schick aus, einzig allein die Bodentexturen sind ziemlich trist geraten. Abheben können Sie für 30 Mark.

# NBA LIVE 2000




Alle Jahre wieder beschert uns EA-Sports eine Fortsetzung der jeweiligen Sportspiele-Serie. Immer etwas schöner, vielfältiger und optionsreicher. Das hat aber auch den Vorteil, dass kein normaler Mensch mehr die Vorgängertitel zum Vollpreis erwirbt. So gibt es jetzt »NBA Live 2000« als günstigen Budget-Titel. In fast fotorealistischer Grafik kämpfen alle 29 Teams der vergangenen Saison. Neu in der 2000er Version ist der Franchise-Modus, indem Sie sich in über 25 Saisons hinweg als Manager beweisen. Sie können neue Spieler kaufen und beobachten auf dem Entwicklungsbildschirm die Fortschritte beziehungsweise Verschlechterungen Ihrer Schützlinge. Die hervorragende Basketball-Simulation kostet 30 Mark.



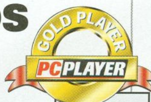
Basketball in fast fotorealistischer Grafik bei NBA Live 2000 zum Budgetpreis.

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Sportspiel
**HERSTELLER:** EA-Sports
**PREIS:** Circa 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 1/00
**DAMALIGE WERTUNG:** 89

PC PLAYER SPIELSPASS **89**

# SUPERBIKE WORLDS CHAMPIOSHIP







Grand-Prix-Meisterschaften stoßen beim Publikum auf großes Interesse, während die Superbike-Wettbewerbe eher ein Nischendasein fristen. Macht aber nichts, denn spätestens auf dem PC werden die Hochgeschwindigkeits-Motorräder bei Spielern Begeisterung auslösen. Sie fahren entweder im Action- oder Simulations-Modus auf zwölf verschiedenen Strecken, darunter beispielsweise der Hockenheim-Ring und Monza. Fünf verschiedene Motorräder bestückt mit Originalfahrern lassen das Herz von Rennfreunden höher schlagen. Die entzückende Grafik trägt den Rest dazu bei. An den Start gehen Sie für 30 Mark. **(dk)**

**WERTUNG** BUDGET

**GENRE:** Rennspiel
**HERSTELLER:** Mielstone/ EA Sports
**PREIS:** Circa 30 Mark
**GETESTET IN:** PC Player 4/99
**DAMALIGE WERTUNG:** 87

PC PLAYER SPIELSPASS **87**



Die Motorradfahrer von Superbike sind sehr realistisch animiert.

## Aktuelle Spielesammlungen

| Titel | Nr. | Inhalt | Hersteller | Preis | Player-Kauftipp |
|---|---|---|---|---|---|
| Battle Isle-Platinum | 1 | Battle Isle 1-3 inkl. Missions-CDs, Incubation inkl. Missions-CD | Blue Byte | 40 Mark | Nicht schlecht |
| Blizzard Anthology | 2 | Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD | Blizzard/Havas Interactive | 60 Mark | Empfehlenswert |
| Extreme Racing | 3 | Grand Prix Legends, Nascar Legends, Extreme Biker | Havas Interactive | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Five Pack Vol. 2 | 4 | Bleifuss Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall | Beau Jolly/ Virgin Interactive | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Gamers Choice | 5 | Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Marian Gothic, Railroad Tycoon2, Tzar | Take 2 Interactive | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Game Gallery Millennium Edition | 6 | Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2 | Swing Entertainment | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Game Gallery Vol. 1 | 7 | Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer | Swing Entertainment | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Gold Games 3 | 8 | Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!! | Topware | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Gold Games 4 | 9 | 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000 | Topware | 70 Mark | Empfehlenswert |
| GT Collect 1 | 10 | Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097 | GT Interactive | 70 Mark | Empfehlenswert |
| **Heroes of Might & Magic Trilogy** | 11 | **Heroes of Might & Magic 1–3** | **Ubi Soft** | **90 Mark** | Nicht schlecht |
| Legenden der Antike | 12 | Caesar 3, Pharao | Sierra | 130 Mark | Empfehlenswert |
| Play the Games, Vol. 1 | 13 | KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms | Infogrames/ Electronic Arts | 65 Mark | Empfehlenswert |
| Play the Games, Vol. 2 | 14 | C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer | Infogrames/ Electronic Arts | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Play the Games, Vol. 3 | 15 | Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100 | Eidos Interactive | 70 Mark | Empfehlenswert |
| Revolution Classic Adventures | 16 | Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t.Temptress | Ubi Soft | 50 Mark | Nicht schlecht |
| The Dome Games | 17 | Anstoss 2 Gold, Civilisation 2, Mech Commander, Monopoly, N.I.C.E. 2 | RTL 2/ THQ | 35 Mark | Nicht schlecht |







Empfehlenswert — Nicht schlecht — Sparen Sie Ihr Geld!

# JETZT SCHLÄGT'S 13

## DIESES JAHR GIBT ES EINE PC PLAYER MEHR!

- WEIHNACHTSAUSGABE GIGANTISCHE GEWINNAKTION
- 2 RANDVOLLE CDs mit Vollversion Deathtrap Dungeon und Demos, Videos, Tools, Patches
- SPECIAL: 48 SEITEN HARDWARE
- BRANDHEISSE EXKLUSIV-BERICHTE




PC PLAYER
IHR TEST MAGAZIN

**ACHTUNG**
Ausgabe 1/2001 erscheint deswegen am 15.12.

# AB 24.11. AM KIOSK!

KLAR ▪ KRITISCH ▪ KOMPETENT

www.pcplayer.de

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

# Sparschwein-Liste

**Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.**

## Aktuelle Budget-Titel

| Titel | Genre | Test in Ausgabe | Hersteller | Wertung | Preis | Player-Kauftip |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires | Strategie | 12/97 | Microsoft/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Airline Tycoon – First Class | Wirtschaftssimulation | 10/98 | Infogrames | 60 | 30 Mark | Sparen Sie Ihr Geld! |
| Amerzone | Adventure | 11/99 | Havas Interactive | 60 | 40 Mark | Sparen Sie Ihr Geld! |
| Anno 1602 | Wirtschaftssimulation | 5/98 | Sunflowers/Infogrames | 82 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Baldur's Gate – Die Saga | Rollenspiel | 2/99 | Bioware | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Civilization 2: Test of Time | Strategie | 10/99 | Microprose/ak-tronic | 79 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Colin McRae Rallye – Classic | Rennspiel | 10/98 | Codemasters | 79 | 30 Mark | Nicht schlecht |
| Command & Conquer 2: Alarmst. Rot | Strategie | 12/96 | Westwood/Electronic Arts | 68 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Command & Conquer Megabox 2 | Strategie | 12/96 | Westwood/Electronic Arts | 72 | 65 Mark | Nicht schlecht |
| Commandos | Strategie | 7/98 | Eidos Interactive/ak-tronic | 85 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Curse of Monkey Island | Adventure | 1/98 | Lucas Arts/THQ | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Dark Project: Der Meisterdieb | Action-Adventure | 2/99 | Eidos Interactive/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Dark Reign | Strategie | 11/97 | Activision | 85 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Darkstone | Action-Rollenspiel | 10/99 | Delphine/Electronic Arts | 78 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dethkarz | Action | 12/98 | Melbourne House/Infogrames | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Diablo | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Diablo + Hellfire | Action-Rollenspiel | 2/97 | Blizzard/Havas Interactive | 85 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper Gold | Strategie | 12/97 | Bullfrog/Electronic Arts | 76 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dungeon Keeper 2 | Strategie | 8/99 | Bullfrog/Electronic Arts | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Dynasty General Classic | Strategie | 11/98 | SSF/Matell Interactive | 83 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| European Air War | Simulation | 12/98 | Microprose/Hasbro Interactive | 78 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Fallout 2 | Rollenspiel | 1/99 | Interplay | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Forsaken | Action | 5/98 | Probe Entertainment/Acclaim | 83 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Freespace 2 – Dimension Pack | SF-Simulation | 12/99 | Volition/Interplay | 86 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Gabriel Knight 3 Gold | Adventure | 1/2000 | Sierra/Havas Interactive | 80 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Grim Fandango | Adventure | 1/99 | LucasArts/THQ | 89 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| GTA 2 | Action | 12/99 | Rockstar/Take 2 Interactive | 81 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Half-Life-Generation Pack | Action-Adventure | 12/98 | Valve Software/Havas Int. | 92 | 80 Mark | Empfehlenswert |
| Heart of Darkness | Action | 8/98 | Infogrames | 70 | 30 Mark | Nicht schlecht |
| Heretic 2 | Action | 1/99 | Activision | 82 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Homeworld | Strategie | 11/99 | Relic/Havas Interactive | 85 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Incoming | Action | 5/98 | Rage/CDV | 65 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Indiana Jones & der Turm von Babel | Action-Adventure | 1/2000 | LucasArts/THQ | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Israeli Air Force | Simulation | 11/98 | Jane's Combat Sim./Electr.Arts | 79 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Jagged Alliance 2 | Strategie | 6/99 | Sir Tech/ak-tronic | 86 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Jedi Knight & Mysteries of Sith | Action | 4/98 | LucasArts/THQ | 84 | 45 Mark | Empfehlenswert |
| Kicker Fußball Manager | Wirtschaftssimulation | 11/99 | Heart Line | 77 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Knights & Merchands | Strategie | 10/98 | Topware Interactive/ak-tronic | 72 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Kurt | Sport | 3/99 | Heart Line | 81 | 35 Mark | Empfehlenswert |
| Mech Commander | Strategie | 8/98 | Hasbro Interactive/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Mech Warrior 3 | SF-Simulation | 7/99 | Microprose/ak-tronic | 82 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| NBA Live 2000 | Sportspiel | 1/2000 | EA-Sports | 89 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| NHL Hockey '99 | Sport | 11/98 | EA Sports/Electronic Arts | 89 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| N.I.C.E 2 | Rennspiel | 12/98 | Magic Bytes/ak-tronic | 80 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Nitro Riders Classic | Action | 5/98 | Activision | 83 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Exodus | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive | 80 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Oddworld: Abe's Oddysee | Action-Adventure | 1/98 | GT Interactive/Hemming | 80 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Outcast | Action-Adventure | 8/99 | Infogrames | 86 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Pizza Syndicate Classic | Wirtschaftssimulation | 4/99 | Software 2000 | 82 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Populous: The Beginning | Strategie | 12/98 | Bullfrog/Electronic Arts | 80 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Powerslide – Replay | Rennspiel | 1/99 | GT Interactive | 83 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Quest for Glory 5: Drachenfeuer | Adventure | 11/99 | Havas Interactive | 75 | 40 Mark | Nicht schlecht |
| Railroad Tycoon 2 Gold Edition | Wirtschaftssimulation | 12/98 | Take 2 Interactive | 81 | 50 Mark | Empfehlenswert |
| Red Baron (incl. Missions) | Flugsimulation | 2/98 | Dynamix/Havas Interactive | 70 | 25 Mark | Nicht schlecht |
| Red Baron 3D | Simulation | 2/98 | Dynamix/Havas Interactive | 70 | 40 Mark | Nicht schlecht |
| Rogue Squadron | Action | 2/99 | LucasArts/THQ | 72 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Rückkehr nach Krondor | Rollenspiel | 2/99 | Havas Interactive | 77 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Seven Kingdoms | Strategie | 12/97 | Enlight Studios/Interact. Magic | 75 | 25 Mark | Nicht schlecht |
| Siedler 3, Die | Wirtschaftssimulation | 1/99 | Blue Byte/ak-tronic | 83 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Silver | Action-Adventure | 5/99 | Infogrames | 72 | 35 Mark | Nicht schlecht |
| Speed Busters | Action | 2/99 | Ubi Soft | 84 | 25 Mark | Empfehlenswert |
| Starcraft | Strategie | 6/98 | Blizzard/ak-tronic | 84 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Star Trek: Birth of the Federation | Strategie | 7/99 | Microprose/ak-tronic | 75 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Superbike Worlds Championship | Rennspiel | 4/99 | Milestone/EA-Sports | 87 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| System Shock 2 | Action-Adventure | 11/99 | Looking Glass/ Electronic Arts | 90 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Tomb Raider 2 | Action | 12/97 | Eidos Interative/ak-tronic | 75 | 20 Mark | Empfehlenswert |
| Tomb Raider 2 Director's Cut | Action-Adventure | 12/97 | Eidos Interactive | 75 | 45 Mark | Nicht schlecht |
| Total Annihilation | Strategie | 11/97 | Cavedog/GT Interactive | 86 | 15 Mark | Empfehlenswert |
| Turok 2 Classic | Action | 2/99 | Iguana Software/Acclaim | 73 | 50 Mark | Nicht schlecht |
| Unreal | Action | 8/98 | GT Interactive/ak tronic | 85 | 20 Mark | Nicht schlecht |
| Viper Racing | Rennspiel | 2/99 | Sierra/Havas Interactive | 69 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Völker, Die | Strategie | 7/99 | Neo/JoWood | 77 | 30 Mark | Nicht schlecht |
| Warhammer – Dark Omen | Strategie | 4/98 | SSI/Electronic Arts | 76 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| Wheel of Time | Action | 1/2000 | GT Interactive | 81 | 40 Mark | Empfehlenswert |
| Wing Commander Prophecy Classic | Action | 2/98 | Origin Systems/Electronic Arts | 85 | 30 Mark | Empfehlenswert |
| X-Wing Alliance | Action | 5/99 | LucasArts/THQ | 85 | 50 Mark | Empfehlenswert |



 Empfehlenswert  Nicht schlecht  Sparen Sie Ihr Geld!

# PLAYER'S GUIDE




Hoffentlich sind Spiele im Holo-Deck wirklich bugfrei. Sonst würde der Tester-Job wohl lebensgefährlich. »Computer, Simulation beenden, Computer ... !«

## AB INS HOLO-DECK!

Die Zeit: irgendwann in vielleicht nicht mehr allzu ferner Zukunft. Der Ort: die unendlichen Weiten des Weltraums. Wieder mal kämpft die Sternenflotte verzweifelt dagegen an, von den Borg assimiliert zu werden. Und Sie? Sie sind mittendrin! Nicht als mausklickender Spieler, der mehr oder weniger gelangweilt vor dem Bildschirm hockt, sondern als wirklicher Held des neuesten Holo-Deck-Spiels. Von virtuellen Borg umringt, versuchen Sie alles, um nicht assimiliert zu werden; allein haben Sie aber kaum eine Chance. Da trifft es sich gut, dass Ihr Freund dasselbe Programm gestartet hat und Sie vor dem Schlimmsten bewahrt. Es tut doch gut, einen virtuellen Commander zum Freund zu haben, der mit ein paar Phasersalven für Ruhe sorgt.

Zukunftsvisionen? Sicherlich. Aber 1950 hätten auch nur wenige Leute daran geglaubt, dass keine 20 Jahre später Menschen den Mond betreten würden. Also, warum sollte man ausschließen, dass es mal Holo-Deck-Spiele geben wird?

Der Beruf des Spieletesters wäre dann auf der einen Seite zwar aufregend, andererseits jedoch auch nicht unbedingt ungefährlich. Bei frühen Preview-Versionen würden die Redakteure wohl losen, wer sich das Spiel anschauen muss, denn im Holo-Deck könnten solche (bisher meist folgenlosen) Aussagen der Hersteller wie: »Ja, die Waffen funktionieren noch nicht richtig« oder »Die Sicherheitsabfragen müssen wir noch verbessern« zum raschen Ableben des Testers führen. Kleinere Bugs hätten dann wirkliche Folgen für den »Spielspaß«. »Computer, warum wurden die Sicherheitsbeschränkungen deaktiviert? Computer, Ausgang! Schnell, bitte! Computer ... «

**»Computer, bitte Ausgang ... bitte!«**

Mit virtuellen Grüßen

Stefan Seidel

### TIPPS HOTLINE

**Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden? Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.**

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

# Tipps & Tricks per Fax

**Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.**

## Möglichkeit 1:

### Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

## Möglichkeit 2:

### Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

**Kosten:** DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

**Achtung:** Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

## Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

| Tipps & Tricks zu | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Age of Empires 2 | 10 | (0190) 192 464 – 110 |
| (Mehrspieler-Level) | 4 | (0190) 192 464 – 115 |
| Age of Empires 2: The Conquerors | 12 | (0190) 192 464 – 167 |
| Age of Wonders | 2 | (0190) 192 464 – 132 |
| Alpha Centauri, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 068 |
| | 6 | (0190) 192 464 – 070 |
| Amerzone | 2 | (0190) 192 464 – 111 |
| Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer | 4 | (0190) 192 464 – 050 |
| AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 040 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 056 |
| Baldur's Gate | 13 | (0190) 192 464 – 065 |
| (Subquests) | 5 | (0190) 192 464 – 072 |
| Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast | 4 | (0190) 192 464 – 082 |
| Caesar 3 | 2 | (0190) 192 464 – 045 |
| Civilization Call to Power | 3 | (0190) 192 464 – 075 |
| Civilization 2: Test of Time | 2 | (0190) 192 464 – 112 |
| Colin McRae Rally | 1 | (0190) 192 464 – 036 |
| Comanche Gold | 6 | (0190) 192 464 – 027 |
| C&C 3: Tiberian Sun | 15 | (0190) 192 464 – 106 |
| C&C 3: Feuersturm | 6 | (0190) 192 464 – 143 |
| Commandos: Im Auftrag der Ehre | 8 | (0190) 192 464 – 076 |
| Conflict Freespace | 6 | (0190) 192 464 – 029 |
| Cultures | 3 | (0190) 192 464 – 171 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | 10 | (0190) 192 464 – 059 |
| Dark Project 2: The Metal Age | 11 | (0190) 192 464 – 148 |
| Descent 3 | 2 | (0190) 192 464 – 095 |
| Deus Ex | 9 | (0190) 192 464 – 164 |
| Devil Inside | 4 | (0190) 192 464 – 150 |
| Diablo 2, 1. Akt | 2 | (0190) 192 464 – 151 |
| 2.-4. Akt | 6 | (0190) 192 464 – 158 |
| Diablo 2 (Charakterentwicklung) | 2 | (0190) 192 464 – 166 |
| Discworld Noir | 6 | (0190) 192 464 – 098 |
| Dune 2000 | 6 | (0190) 192 464 – 032 |
| Dungeon Keeper 2, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 096 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 100 |
| Driver | 4 | (0190) 192 464 – 116 |
| Earth 2150 | 3 | (0190) 192 464 – 117 |
| F-16 + MIG 29 | 7 | (0190) 192 464 – 058 |
| F22 Total Air War | 2 | (0190) 192 464 – 042 |
| Fallout 2, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 060 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 067 |
| FIFA 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 118 |
| Final Fantasy 8, Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 134 |
| Teil 2 | 12 | (0190) 192 464 – 135 |
| Freespace 2 | 8 | (0190) 192 464 – 128 |
| Gabriel Knight 3 | 8 | (0190) 192 464 – 127 |
| Gangsters | 3 | (0190) 192 464 – 057 |
| Grand Prix Legends | 2 | (0190) 192 464 – 037 |
| Grim Fandango | 7 | (0190) 192 464 – 048 |
| Ground Control | 2 | (0190) 192 464 – 161 |
| Half-Life (deutsch), Teil 1 | 2 | (0190) 192 464 – 038 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 051 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | 7 | (0190) 192 464 – 168 |
| Heroes of Might and Magic 3 | 2 | (0190) 192 464 – 083 |
| Heroes of Might & Magic: Shadow of Death | 2 | (0190) 192 464 – 155 |
| Hidden & Dangerous | 7 | (0190) 192 464 – 107 |
| | 3 | (0190) 192 464 – 102 |
| Homeworld | 9 | (0190) 192 464 – 119 |
| Icewind Dale | 8 | (0190) 192 464 – 162 |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | 14 | (0190) 192 464 – 125 |
| Jagged Alliance 2 | 8 | (0190) 192 464 – 084 |
| King's Quest 8 | 6 | (0190) 192 464 – 054 |
| KISS: Psycho Circus | 7 | (0190) 192 464 – 165 |
| KKND 2 | 7 | (0190) 192 464 – 033 |
| Kleopatra: Königin des Nils | 2 | (0190) 192 464 – 169 |
| Klingon Honor Guard | 7 | (0190) 192 464 – 034 |
| Lands of Lore 3 | 5 | (0190) 192 464 – 077 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | 9 | (0190) 192 464 – 113 |
| Longest Journey, The | 8 | (0190) 192 464 – 138 |
| Machines | 7 | (0190) 192 464 – 088 |
| Metal Fatigue | 3 | (0190) 192 464 – 154 |
| Mech Commander | 7 | (0190) 192 464 – 035 |
| Mech Warrior 3 | 6 | (0190) 192 464 – 097 |
| Messiah | 7 | (0190) 192 464 – 147 |
| MDK 2 | 8 | (0190) 192 464 – 159 |
| Might & Magic 6, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 030 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 031 |
| Might & Magic 7 | 1 | (0190) 192 464 – 093 |
| Teil 1 | 8 | (0190) 192 464 – 099 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 105 |
| Might & Magic 8 | 8 | (0190) 192 464 – 144 |
| Nightlong | 4 | (0190) 192 464 – 043 |
| Nox | 8 | (0190) 192 464 – 142 |
| Outcast, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 094 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 103 |
| Waffen | 2 | (0190) 192 464 – 104 |
| Pharao | 2 | (0190) 192 464 – 120 |
| Pizza Syndicate | 4 | (0190) 192 464 – 071 |
| Planescape: Torment | 13 | (0190) 192 464 – 136 |
| Populous 3, Einsteigertipps | 2 | (0190) 192 464 – 039 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 049 |
| Teil 2 | 5 | (0190) 192 464 – 052 |
| Populous: Unentdeckte Welten | 3 | (0190) 192 464 – 089 |
| Quest for Glory 5: Dragon Fire | 5 | (0190) 192 464 – 066 |
| Railroad Tycoon 2: Second Century | 4 | (0190) 192 464 – 085 |
| Rainbow Six | 6 | (0190) 192 464 – 041 |
| Rainbow Six: Rogue Spear | 10 | (0190) 192 464 – 121 |
| Rätsel des Master Lu, Das | 4 | (0190) 192 464 – 170 |
| Rayman 2 | 8 | (0190) 192 464 – 124 |
| Rent-A-Hero | 3 | (0190) 192 464 – 047 |
| Return to Krondor | 6 | (0190) 192 464 – 062 |
| Revenant | 5 | (0190) 192 464 – 122 |
| Ring des Nibelungen | 4 | (0190) 192 464 – 044 |
| Rollercoaster Tycoon | 1 | (0190) 192 464 – 078 |
| Shadow Company | 4 | (0190) 192 464 – 123 |
| Shadow Man | 8 | (0190) 192 464 – 108 |
| Siedler 3, Einsteigertipps | 1 | (0190) 192 464 – 046 |
| Teil 1 | 4 | (0190) 192 464 – 055 |
| Teil 2 | 8 | (0190) 192 464 – 063 |
| Siedler 3: Geheimnis der Amazonen | 4 | (0190) 192 464 – 114 |
| Silver | 3 | (0190) 192 464 – 079 |
| Sims, The | 2 | (0190) 192 464 – 139 |
| Soulbringer, Teil 1 | 5 | (0190) 192 464 – 152 |
| Teil 2 | 4 | (0190) 192 464 – 160 |
| Speed Busters | 1 | (0190) 192 464 – 061 |
| Starcraft Brood War | 3 | (0190) 192 464 – 073 |
| Starlancer | 6 | (0190) 192 464 – 153 |
| Star Trek: Armada | 6 | (0190) 192 464 – 149 |
| Star Trek: Birth of the Federation | 5 | (0190) 192 464 – 101 |
| Star Trek: Der Aufstand | 3 | (0190) 192 464 – 137 |
| Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung | 7 | (0190) 192 464 – 090 |
| Star Wars: Rogue Squadron | 4 | (0190) 192 464 – 069 |
| Star Wars: Force Commander | 7 | (0190) 192 464 – 146 |
| Street Wars | 3 | (0190) 192 464 – 091 |
| System Shock 2 | 7 | (0190) 192 464 – 109 |
| Thandor | 2 | (0190) 192 464 – 140 |
| Tomb Raider 2, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 021 |
| Teil 2 | 6 | (0190) 192 464 – 028 |
| Tomb Raider 3, Teil 1 | 10 | (0190) 192 464 – 053 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 064 |
| (alle Secrets) | 5 | (0190) 192 464 – 074 |
| Tomb Raider 4, Teil 1 | 6 | (0190) 192 464 – 126 |
| Teil 2 | 13 | (0190) 192 464 – 130 |
| Ultima : Ascension, Teil 1 | 7 | (0190) 192 464 – 129 |
| Teil 2 | 10 | (0190) 192 464 – 133 |
| Unreal | 9 | (0190) 192 464 – 022 |
| Vampire: The Masquerade Redemption | 8 | (0190) 192 464 – 157 |
| Verkehrsgigant, Der | 2 | (0190) 192 464 – 141 |
| Völker, Die | 1 | (0190) 192 464 – 086 |
| | 7 | (0190) 192 464 – 092 |
| Warlords: Battlecry | 2 | (0190) 192 464 – 163 |
| Warzone 2100 | 8 | (0190) 192 464 – 087 |
| Wheel of Time | 4 | (0190) 192 464 – 131 |
| Wild Wild West | 4 | (0190) 192 464 – 145 |
| Wing Commander Prophecy | 5 | (0190) 192 464 – 023 |
| X-Wing Alliance (bis Mission 30) | 8 | (0190) 192 464 – 080 |
| (ab Mission 31) | 7 | (0190) 192 464 – 081 |

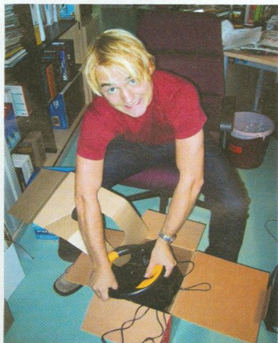
| Jahresinhalte | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps) | 4 | (0190) 192 464 – 900 |
| Tipps-Übersicht 2000 | 1 | (0190) 192 464 – 902 |
| Test-Übersicht 2000 | 2 | (0190) 192 464 – 903 |
| Jahresinhalt 1996 | 5 | (0190) 192 464 – 911 |
| Jahresinhalt 1997 | 5 | (0190) 192 464 – 910 |
| Jahresinhalt 1998 | 5 | (0190) 192 464 – 912 |
| Jahresinhalt 1999 | 5 | (0190) 192 464 – 913 |
| Tipps-Übersicht 1993-97 | 3 | (0190) 192 464 – 930 |
| Tipps-Übersicht 1998 | 1 | (0190) 192 464 – 931 |
| Tipps-Übersicht 1999 | 1 | (0190) 192 464 – 932 |

| Dienstleistungen | Seiten | Telefonnummer |
|---|---|---|
| Hardware-Hitliste | 2 | (0190) 192 464 – 940 |
| Hotlines der Spielehersteller | 1 | (0190) 192 464 – 941 |

PC PLAYER

# HARDWARE

## Ihr könnt alle einpacken!



Es soll tatsächlich Leute geben, die nicht einpacken können.

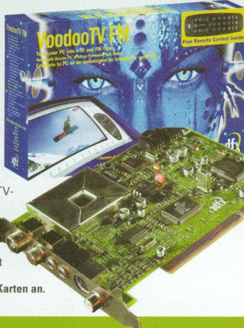
Sie glauben mir ja gar nicht, wie einfach Sie es als Leser haben. Bestimmt verlieren Sie keinen Gedanken an den Verpackungskram, aus dem Sie gerade eben Ihr neues PC-Lenkrad ziehen. Die Kartonage landet meist beim Altpapier oder erweist sich als nützlicher Brennholz-Ersatz. Doch als Redakteur ist man den Verpackungskonstrukteuren gnadenlos ausgeliefert. Schließlich muss ein solches Gerät nach dem Test meist wieder an den Hersteller zurück. Frage: Haben Sie es schon mal geschafft, ein Lenkrad-Set wieder in seinen Urzustand zu verpacken? Ich schlage folgenden Feldversuch vor: Gehen Sie doch einfach mal ins nächstbeste Geschäft und lassen Sie sich ein teures Lenkrad vorführen. Nach kurzer Probefahrt lehnen Sie den Kauf dezent ab und schauen dann schmunzelnd zu, wie der stöhnende Verkäufer – mit roter Birne unter leise hörbaren Fluchattacken – versucht, das System beim Einpacken zu durchschauen. Böse, nicht? Was redet der denn da, werden Sie sich jetzt denken. Hat der zwei linke Hände oder was? Ich geb's ja zu, so ganz liegen Sie nicht daneben. Aber verflixt: Noch kein einziges Mal gelang es mir, ein Lenkrad, einen Joystick, eine Maus oder sonst ein Gerät wieder 1:1 zu verpacken. Und dabei sieht nach dem ersten Öffnen alles so geordnet und idiotensicher aus. Bekommen die Verpacker der jeweiligen Firma eine besondere Verpack-Ausbildung? Die Konstrukteure jedenfalls haben alle einen Knall. Da muss ich erst noch drei kleine und zwei große Pappwände aus der Verpackung zerren, bevor der zweifach, vakuumverpackte Lenker aus der hermetisch abgeriegelten Sicherheitsverpackung grinst. Nach dem Test versuche ich dann etwa zwei Sekunden lang, das Gerät fachgerecht zu verpacken – ächz! Doch dann reißt der Geduldsfaden, Pappe und Tüten landen in der Rundablage oder werden zum Gerät in den Karton gequetscht. Basta. Ich kann's nicht mehr sehen. Aus den Augen aus dem Sinn. Zum Glück bekam ich bisher noch keinen genervten Anruf eines Verpackungs-Akadamie-Absolventen. Aber hey, wenn Sie als Hersteller zufällig über diese Zeilen fliegen ... darf ich beim nächsten Verpackungs-Seminar dabei sein?

# HARDWARENEWS

■ TV-Karten von 3Dfx ■ Sound- und 3D-Blaster Nachfolger ■ Sportlicher MP3 Player...

## VOODOO-TV

3Dfx kündigte die Veröffentlichung neuer Voodoo-Karten an. Doch handelt es sich dabei nicht etwa um neue 3D-Beschleuniger, sondern um TV-Karten mit mehreren Funktionen. So wird es mit der »VoodooTV 100 PCI«, der »VoodooTV 200« und der »VoodooTV-FM« (diese Version ist als PAL-Version für Europa gedacht) ganz normale Erweiterungskarten geben. Neben einem TV-Tuner bieten die Karten ein Stereo TV-Signal, die Aufnahme-Möglichkeit von MPEG-Filmen, digitale VCR-Aufnahme, Stereo-FM-Radioempfang, MP3-Codierung, NTSC und PAL-Unterstützung. Die neuen Voodoo-Karten werden je nach Modell zwischen 160 und 230 Mark kosten.



3Dfx bietet jetzt auch TV-Tuner-Karten an.

## NEUE GEFORCE- UND SOUNDBLASTERKARTEN

Mit dem Erscheinen dieser Ausgabe dürfte die »3D Blaster GeForce 2 Ultra« für circa 1200 Mark im Laden stehen. Wie Creative kürzlich bekannt gab, wurde zudem der bisherige Soundchip-Konkurrent Aureal von den Soundblaster-Produzenten aufgekauft. Aureal musste leider Bankrott anmelden. Durch den Kauf ergattert Creaive den Soundstandard A3D 1.0/2.0. Ob man ihn weiter ausbauen und auf künftigen Karten verwenden wird, steht noch nicht fest. Creative hat in der Zwischenzeit neue Soundkarten angekündigt: »Soundblaster Live Platinum 5.1« für 499 Mark (mit Live DriveIR) und »Soundblaster Live Player 5.1« für 199 Mark. Die jeweiligen Karten wurden mit einem Dolby-Digital-Decoder ausgestattet. Ohne zusätzliche Hardware lässt sich damit eine Heimkino-Anlage anschließen. Die beiden Geräte sind ab sofort verfügbar. Auch das »Desktop Theatre« erfuhr mit dem neuen DTT2200 ein Re-Design und kostet 299 Mark.



Creative schluckte Aureal und präsentiert neue Grafik- und Soundkarten.

## MP3-PLAYER VON NIKE

**Außer Bekleidung bietet Nike nun auch einen MP3-Player an. »Der PSA/Play 120« bietet 64 Megabyte Speicher und ist aufrüstbar auf maximal 96 MByte. Er verarbeitet – wie der Rio 600 – das MP3- und WMA-Format und überträgt die Daten per USB. Durch die kleinen Abmessungen und die ovale Form ist er der ideale musikalische Begleiter für Sportfanatiker. Im Paket enthalten sind ein Gürtelclip plus Armband, eine Kabelfernbedienung, der Kopfhörer und eine AA-Batterie. Für circa 660 Mark wandert das Gerät über die Ladentische.**


Der passende MP3-Player für den ambitionierten Sportler von Welt.

## PENTIUM 4 KOMMT SPÄTER

Der Pentium 4 wird den anvisierten Erscheinungstermin wohl nicht mehr einhalten können. Denn in den letzen Zügen vor der Veröffentlichung entdeckte man noch einen Bug im 850er Chipsatz, was die geplante Produktion natürlich gehörig durcheinander brachte. Ob zur umsatzstarken Weihnachtszeit überhaupt Pentium-4-Prozessoren verfügbar sein werden, bleibt also abzuwarten.



Der Pentium 4 erscheint wegen eines Bugs im Chipsatz später.

## RATPADZ IN DEUTSCHLAND

**Zu den besten professionellen Mauspads gehört zweifelsohne das »Ratpad« (Test in PC Player 6/2000, 88 Punkte) der amerikanischen Hersteller »ratpadz.com«. Auf vielfachen Wunsch erreichte uns nun die Meldung, dass es auch eine deutsche Bestelladresse für die Profi-Unterlage gibt: www.ratpadz.de**


Profi-Spieler schwören auf Mauspads der Marke Ratpadz.com

## HERCULES DREHT AUF

Grafikkarten-Hersteller Hercules schleudert wieder ein paar neue Grafikkarten in die Menge. Die »3D Prophet 2 MX Dual-Display Video« rechnet mit dem GeForce-2-MX-Chip und bietet einen zweiten Ausgang, an den Sie einen Fernseher anschließen können. Dadurch wird es möglich sein, beispielsweise auf dem Fernseher die Armaturen eines Flugzeugs einzublenden, während Sie auf dem PC-Bildschirm durch das Cockpitfenster schauen. Außerdem stellte Hercules kürzlich die »3D Prophet 2 GTS Pro« vor, welche auf dem GeForce-2-Pro-Chipsatz (Chip- und Speichertakt: 200/400 MHz) setzt. Die Karte greift auf 64 MByte DDR-RAM zu und ist damit zwischen einer GeForce 2 GTS (200/333) und einer GeForce 2 GTS Ultra (250/460) angesiedelt. Apropos Ultra: Seit kurzem dürfte auch schon die »3D Prophet 2 Ultra« in einige Bonzen-Rechner Einzug gefunden haben.



Hercules stellt mit der »3D Prophet 2 MX Dual-Display Video« eine Grafikkarte mit zwei Ausgängen vor.

## RASTLOSER NAGER

Logitech bietet mit der »iFeel Mouse« – nach seinem Schuss-in-den-Ofen-Nager namens »Wingman Force Feedback Mouse« – eine Mauskombination bestehend aus optischem Sensor und Krafteffekten an. Die iFeel-Technologie soll vorwiegend auf dem Desktop ein besseres Gefühl durch einen kleinen Rüttel-Motor vermitteln. Anders als die Force-Feedback-Maus benötigt der rund 100 Mark teure Nager keine feste Unterlage, sondern lässt sich wie jede andere optische Maus über die verschiedensten Oberflächen schubsen.



Die Maus mit Krafteffekten: Logitechs iFeel Mouse.

# Die ganze Welt der High-Tech können Sie jetzt gratis testen.




**Holen Sie sich jetzt Ihr Gratisheft und testen Sie die ganze Welt der High-Tech. Wir sind uns sicher: Danach möchten Sie uns nicht mehr missen. Brauchen Sie auch nicht: Wenn wir nichts mehr von Ihnen hören, bekommen Sie Ihr persönliches Exemplar jeden Monat druckfrisch in den Briefkasten. Und das sogar fast 15 Prozent günstiger als am Kiosk.**









Coupon ausfüllen und einsenden an:
Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München
oder faxen an: 089/20 02 81 22
E-mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon:
089/20 95 91 38

**T3 DAS MAGAZIN FÜR DIE GANZE WELT DER HIGH-TECH**




Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 14 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen.Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

**Ja,** ich möchte 1 Gratisheft testen. Wenn Sie innerhalb von acht Tagen nach Erhalt der Gratisausgabe nichts von mir hören, erhalte ich T3 jeden Monat per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur DM 6,40 statt DM 7,50 pro Heft (Jahresabopreis DM 76,80; Studentenabo DM 66,-). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

**Name, Vorname**

**Straße, Nr.**

**PLZ, Ort**

**Datum, 1.Unterschrift**

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.
**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 14 Tagen bei T3, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift

**Datum, 2. Unterschrift:** CPP0B

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

# HARDWARE HITLISTE

**Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.**

## Boxen



**1** Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 470 Mark
**Test in:** 5/2000

**2** Klipsch Promedia 2.1
**Ca. Preis:** 500 Mark
**Test in:** dieser Ausgabe (86 Punkte)

**3** Videologic Sirocco Crossfire
**Ca. Preis:** 800 Mark
**Test in:** 5/2000

**PREIS TIPP**
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

## Monitor



**1** Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)
**Ca. Preis:** 950 Mark
**Test in:** 4/2000 (87 Punkte)

**2** Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)
**Ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** 4/2000 (85 Punkte)

**3** Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)
**Ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** 4/2000 (81 Punkte)

**PREIS TIPP**
Videoseven N95S
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

## Gamepad



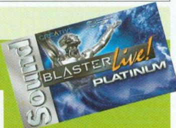

**1** Logitech Wingman Gamepad
**Ca. Preis:** 50 Mark
**Test in:** 11/99 (85 Punkte)

**2** Microsoft Sidewinder Gamepad
**Ca. Preis:** 70 Mark
**Test in:** 11/99 (81 Punkte)

**3** Interact HammerHead FX
**Ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 1/2000 (81 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 11/99 (85 Punkte)

## Soundkarte




**1** Creative Labs Soundblaster Live! Platinum **Ca. Preis:** 450 Mark
**Test in:** 5/2000 (90 Punkte)

**2** Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark
**Test in:** 5/2000 (85 Punkte)

**3** Videologic Sonic Vortex 2
**Ca. Preis:** 160 Mark
**Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

**PREIS TIPP**
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

## Maus



**1** Microsoft IntelliMouse Explorer
**Ca. Preis:** 130 Mark
**Test in:** 6/2000 (88 Punkte)

**2** Microsoft IntelliMouse Optical
**Ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 6/2000 (88 Punkte)

**3** Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye
**Ca. Preis:** 110 Mark
**Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: –

## DVD-Laufwerk




**1** Pioneer DVD-A05SZ
**Ca. Preis:** 350 Mark
**Test in:** –

**2** Toshiba SD-M1402
**Ca. Preis:** 280 Mark
**Test in:** –

**3** Pioneer DVD-114
**Ca. Preis:** 270 Mark
**Test in:** –

**PREIS TIPP**
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: –

## 2D/3D-Beschleuniger



**1** Hercules 3D Prophet GTS 2 64 MB
**Ca. Preis:** 1000 Mark
**Test in:** 8/2000 (91 Punkte)

**2** Hercules 3D Prophet GTS 2 32 MB
**Ca. Preis:** 850 Mark
**Test in:** 8/2000 (89 Punkte)

**3** ASUS AGP-V7700
**Ca. Preis:** 750 Mark
**Test in:** 8/2000 (87 Punkte)

**PREIS TIPP**
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 300 bis 330 Mark
Test in: 9/2000 (77 Punkte)

## Joystick



**1** Microsoft Sidewinder Precision Pro
**Ca. Preis:** 120 Mark
**Test in:** 9/99 (86 Punkte)

**2** Gravis Xterminator Dual Control
**Ca. Preis:** 100 Mark
**Test in:** 6/2000 (85 Punkte)

**3** Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro
**Ca. Preis:** 120 Mark
**Test in:** 12/2000 (80 Punkte)

**PREIS TIPP**
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

## Force-Feedback-Lenkrad



**1** Saitec R4 Force Wheel
**Ca. Preis:** 400 Mark
**Test in:** 5/99 (87 Punkte)

**2** MS Sidewinder Force Feedback Wheel
**Ca. Preis:** 300 Mark
**Test in:** 11/98 (84 Punkte)

**3** Logitech Wingman Formula Force
**Ca. Preis:** 400 Mark
**Test in:** 5/99 (72 Punkte)

**PREIS TIPP**
Guillemot Force Feedback Racing Wheel
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 2/2000 (82 Punkte)

## Lenkrad



**1** Thrustmaster NASCAR Pro Digital
**Ca. Preis:** 200 Mark
**Test in:** 2/2000 (88 Punkte)

**2** Saitek R4 Racing Wheel
**Ca. Preis:** 180 Mark
**Test in:** 10/99 (83 Punkte)

**3** Fanatec Le Mans
**Ca. Preis:** 150 Mark
**Test in:** 10/99 (82 Punkte)

**PREIS TIPP**
Mad Catz Andretti Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)



# LOGITECH WINGMAN FORMULA GP

Pünktlich zur Vorweihnachtszeit stocken die Zubehör-Hersteller ihre Produktpaletten wieder mit allerlei Neuheiten auf. So auch die Firma Logitech, die mit dem »Wingman Formula GP« ein normales Lenkrad in die Menge katapultiert. Dabei handelt es sich aber nicht um ein Force-Feedback-Modell, sondern um ein »normales« Lenkrad. Werfen wir einen Blick auf das eigentliche Steuerrad, so sticht auch gleich die griffige und gelbe Ummantelung an der linken wie rechten Lenkerseite ins Auge. Die Daumen bedienen jeweils zwei winzige Buttons, die zur einfachen Bedienung aber etwas zu tief im Lenker klemmen. An der Vorderseite der Steuereinheit sitzen zudem zwei Knöpfe, die aber dieselbe Funktion besitzen wie die beiden Buttons auf der Vorderseite. Befestigt wird das Formula Force GP erfreulich bequem mit zwei Schraubmechanismen. Zu guter Letzt gesellt sich noch die Pedalerie dazu, die im Vergleich zum Vorgänger-Lenkrad etwas größer ausfiel.

**Fazit**

Bei einem solch günstigen Lenkrad liegt die Vermutung nahe, dass an irgendeiner Ecke gespart wurde. Leider ist das auch der Fall. Die Befestigungsschrauben lösen sich schon unter geringer Krafteinwirkung und man hält plötzlich das gesamte Steuer in der Hand. Auch bei der Ummantelung gab man sich knauserig und spendierte nicht wie beim Vorgänger einen kompletten Überzug. Spieler mit wenig Kraft dürfen sich in die Kurven legen. Dem Rest empfehlen wir dringend ein Probespiel. **(jr)**
www.logitech.de

**WERTUNG** LOGITECH WINGMAN FORMULA GP
CA. 130 MARK ■ LENKRAD

**PRO**
▲ GÜNSTIGES UND KOMPAKTES LENKRAD

**CONTRA**
▼ LOCKERE BEFESTIGUNG
▼ MAGERE UMMANTELUNG

PC PLAYER **67**



# THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO

Was auf den ersten Blick aussieht wie ein neues Kampfschiff der Klingonen, ist auf den zweiten der neue Joystick aus dem Hause Thrustmaster (Guillemot). Der optisch schicke Silber-Knüppel richtet sich bevorzugt an Simulationsfans, bietet er doch einen Action-Button an, für dessen Gebrauch man eine Sicherheits-Abdeckung erst einmal nach hinten klappen muss. Zusätzlich wurden in den Knüppel zwei weitere Knöpfe und ein leicht zu bedienender Coolie-Hat integriert. Am Gehäuse-Fuß hocken außerdem drei Feuerknöpfe und ein Schubregler. Die drei Buttons ragen leider nicht aus dem Gehäuse heraus, was eine schnelle und exakte Bedienung vermasselt. Zusätzlich ist der Joystick (USB- und Gameport-Anschluss) seitlich drehbar.

**Fazit**

Insgesamt ein ausgereifter Joystick, der alle wichtigen Funktionen in sich vereint. Die Ergonomie gehört zum Besten, was Sie derzeit bei Joysticks erwarten können. Ein paar Buttons mehr, die dazu noch besser zu drücken sind, und der Fox 2 Pro wäre beinahe auf Platz zwei unserer Hitliste gelandet. **(jr)**
www.thrustmaster.com

**WERTUNG** THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 PRO
CA. 120 MARK ■ JOYSTICK

**PRO**
▲ ÜBERAUS ERGONOMISCH
▲ COOLIE-HAT UND SEITENRUDER

**CONTRA**
▼ SCHLECHTER BUTTON-DRUCKPUNKT
▼ KÖNNTE GÜNSTIGER SEIN

PC PLAYER **80**

# GENIUS NETSCROLL OPTICAL



**WERTUNG** GENIUS NETSCROLL OPTICAL
CA. 70 MARK ■ MAUS

**PRO**
▲ FÜNF-TASTEN-MAUS
▲ GÜNSTIG ZU HABEN

**CONTRA**
▼ KLOBIGE FORM

PC PLAYER **78**

Auch Genius springt auf den »IntelliEye«-Zug auf und stellt mit der »Genius Netscroll Optical« eine optische Maus vor. Wie schon die bekannten Modelle von Microsoft arbeitet der Nager mit einem optischen Sensor, der die Oberfläche mit bis zu 1500 Bildern pro Sekunde abtastet. Die Netscroll Optical bietet genauso wie die Microsoft-Mouse eine vierte und fünfte Taste. Letztere befindet sich anders als beim Microsoft-Modell auf der linken Seite, wodurch die Bedienung etwas leichter von der Hand geht. Eigentlich ließe sich die Maus ganz passabel bedienen, wäre da nicht die etwas eigenwillige Form der Genius Optical. An der Rückseite ist die Gehäuseform zwar angenehm niedrig, doch die Vorderseite dürfte nicht jedermanns Geschmack treffen. Die beiden Haupt-Maustasten und das Scrollrad liegen auf einer klobigen Form, die nach unserem Geschmack zu hoch geraten ist. Bei längerer Spielzeit dürfte insbesondere unter Spielern mit kleineren Händen Ermüdungserscheinungen auftauchen.

**Fazit**

Der optische Sensor täuscht zum Glück etwas über die Ergonomie-Schwäche an der Maus-Vorderseite hinweg. Auch die Positionierung des fünften Buttons ist willkommen. Ein Probespiel sei wegen der ungewohnten Form trotzdem empfohlen. **(jr)**
www.genius.kye.de

# MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

**WERTUNG** MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2 ■ CA. 250 MARK ■ JOYSTICK

PC PLAYER **83**

**PRO**
- ▲ GUTE ERGONOMIE
- ▲ STARKE FFB-WIRKUNG

**CONTRA**
- ▼ UMSTÄNDLICHER SCHUBREGLER
- ▼ BEANSPRUCHT VIEL PLATZ

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir den neuen **Force Feedback 2** von Microsoft kurz vor. Nun trudelte die fertige Verkaufsversion in der Redaktion ein. Geändert hat sich gegenüber unserer Preview-Version nichts. Das Gerät ist noch genauso klobig und weist dieselben Funktionen auf. Am Stick selbst kleben drei normale Buttons und der Feuerknopf. Zusätzlich gibt's einen Acht-Wege-Stick und eine Seitenruderfunktion, die den Stick seitlich drehen lässt. Im Gehäusefuß sitzen vier zusätzliche Knöpfe und ein Schubregler, der im Vergleich zum Vorgänger aber umständlicher zu bedienen ist. Möchten Sie nebenbei noch die Kontrolle über die vorderen vier Buttons bewahren, muss der Daumen gekrümmt werden, was bei längerer Spielzeit unangenehm auffällt.

**Fazit**
Lassen wir einmal den äußerst gewöhnungsbedürftigen Schubregler, den saftigen Preis und das monströse Ausmaß beiseite, dann ist der Sidewinder Force Feedback 2 ein überaus brauchbarer Joystick, dessen Krafteffekte stärker sind als die der Konkurrenz. Die Ergonomie könnte bis auf den Schubregler kaum besser sein. Wenn nur alle Joysticks eine so passable Form anbieten könnten. Doch im Vergleich zum Vorgänger hätte Microsoft ohne weiteres noch mehr herausholen können. **(jr)**
www.microsoft.com/sidewinder

# KLIPSCH PROMEDIA 2.1

Klipsch, der Hersteller von Edel-Lautsprechern, feiert mit seinen Systemen in Übersee große Erfolge. Mit dem neuesten Produkt **Promedia 2.1** versucht man nun auch hier zu Lande Fuß zu fassen. Es setzt sich aus einem Subwoofer mit integriertem Verstärker und zwei Satelliten-Lautsprechern zusammen. Eine Besonderheit daran ist das THX-Zertifikat, das einem Computer-Speaker-Set bisher noch nicht verliehen wurde. Surround-Sound wie bei einem richtigen THX-System, das aus mehreren Lautsprechern besteht, darf man dabei jedoch nicht erwarten. An der Ausstattung wurde nicht gespart: Am rechten Satelliten befinden sich Regler für die Gesamtlautstärke und den Subwoofer. Ebenso gibt es zwei Eingänge zum Anschluss eines Kopfhörers oder einer externen Musikquelle, wie zum Beispiel einen MP3-Player.

**Fazit**
Das Zusammenspiel von Subwoofer und Satelliten als perfekt zu bezeichnen, ist fast schon untertrieben. Selten beeindruckte uns ein nur dreiteiliges System so sehr wie das Klipsch Promedia 2.1. Doch für den gleichen Preis gibt es auch schon das vielseitiger einsetzbare DTT 2500-System (Surround/Dolby Digital) von Creative. Die Klangqualität ist bei Klipsch aber eindeutig die bessere. **(jr)**
www.klipsch.com

**WERTUNG** KLIPSCH PROMEDIA 2.1 CA. 500 MARK ■ LAUTSPRECHER

PC PLAYER **87**

**PRO**
- ▲ KRISTALLKLARER UND SATTER SOUND
- ▲ KOPFHÖRER- UND AUX-ANSCHLUSS AM RECHTEN SATELLITEN

**CONTRA**
- ▼ 500 MARK FÜR PC-LAUTSPRECHER?






# LOGITECH WINGMAN FORCE 3D



Auch Logitech hat nun einen neuen Force-Feedback-Joystick im Programm. Und das zum Tiefpreis von 150 Mark. Nicht schlecht für einen Knüppel mit Krafteffekten. An Funktionen spendierte man dem **Force 3D** den obligatorischen Schubregler und zwei Knöpfe im Gehäuse-Fuß. Am Stick finden Sie zusätzlich fünf programmierbare Buttons und einen Acht-Wege-Coolie-Hat. Natürlich lässt sich der Knüppel seitlich drehen, so dass es auch eine Seitenruderfunktion abzuhaken gibt.

**Fazit**
Im direkten Vergleich zum »Force Feedback 2« von Microsoft beansprucht der Force 3D weniger Stellfläche, er ist satte 100 Mark billiger und bietet einen einfach zu bedienenden Schubregler. Dagegen sprechen die geringeren Force-Feedback-Effekte des Force 3D und eine etwas schlechtere Ergonomie wie Platzierung der Buttons. Zudem bietet der Force 3D einen Knopf weniger als sein Microsoft-Kontrahent und benötigt ein externes Netzteil (wird mitgeliefert). Force-Feedback-Einsteiger greifen zum Force 3D, während sich die alten Hasen den Force Feedback 2 genauer unter die Lupe nehmen sollten. Wer sowieso Simulationen spielt und nach stärkeren FFB-Effekten lechzt, der liegt mit dem Microsoft-Stick richtig. Action-Fans und Allround-Spieler sind mit dem Force 3D eindeutig (und günstiger) bedient. **(jr)**
www.logitech.de

**WERTUNG** LOGITECH WINGMAN FORCE 3D CA. 150 MARK ■ JOYSTICK

PC PLAYER **82**

**PRO**
- ▲ PLATZSPARENDES DESIGN
- ▲ GÜNSTIGER FFB-KNÜPPEL

**CONTRA**
- ▼ ERGONOMIE KÖNNTE BESSER SEIN
- ▼ FFB-EFFEKTE DÜRFTEN STÄRKER SEIN

## MS SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Der **Strategic Commander** soll die Maus zwar nicht ersetzen, wohl aber ergänzen – und sei es nur, damit Ihre linke Hand nicht vor Langeweile einschläft.
Der Kloben liegt auch ohne Mousepad fest auf, hat aber einen beweglichen Aufsatz. Damit scrollen Sie in Spielkarten und 3D-Umgebungen umher. Für die eigentliche Erleichterung sorgen jedoch acht ergonomisch angeordnete, programmierbare Knöpfe sowie drei Shift-Tasten. Insgesamt lassen sich damit 96 Kommandos programmieren. Mitgeliefert werden 21 Kommando-Protokolle zu gängigen Strategiespielen, weitere Profile sind über die Microsoft Website zu bekommen.

Sie können sogar ganze Befehlsketten auf einen Schalter legen. Zum Hausbau in »Age of Empires 2« müssen standardmäßig etwa mehrere Hotkeys gedrückt werden. Hier dagegen genügt die Betätigung der entsprechenden Funktionstaste. Die Sache klappt zwar ganz gut, ein wenig Eingewöhnungszeit müssen Sie jedoch schon einplanen. Daher ist der neue Eingabe-Bolide für Gelegenheits-Strategen auch eher weniger empfehlenswert. Gefallen finden könnten dagegen Profis, die sich gern wochenlang in ein einziges Strategiespiel vertiefen und Ihre Leistung optimieren wollen. **(dk)**
www.microsoft.com/sidewinder

**WERTUNG** MS SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER
CA. 130 MARK ■ EINGABEGERÄT

**PRO**
▲ SCHICKES DESIGN
▲ VIELE BELEGBARE TASTEN

**CONTRA**
▼ LANGE EINGEWÖHNUNGSZEIT
▼ KEIN TASTATURERSATZ

PC PLAYER **70**

**WERTUNG** GRAVIS ELIMINATOR GAMEPAD PRO
CA. 60 MARK ■ GAMEPAD

**PRO**
▲ LIEGT SEHR GUT IN DEN HÄNDEN
▲ GENÜGEND FUNKTIONEN

**CONTRA**
▼ MISSLUNGENES STEUERKREUZ

PC PLAYER **66**

## GRAVIS ELIMINATOR GAMEPAD PRO

Pünktlich zur Vorweihnachtszeit wirft auch Gravis neue Eingabegeräte auf den Markt. Den Anfang macht dabei das **Eliminator Gamepad Pro**, das mit 60 Mark im mittleren Preissegment angesiedelt ist. Darunter befindet sich das »Gamepad Pro«, darüber das »Xterminator Dual Control« aus der gleichen Hardware-Schmiede. Was hat sich Gravis also Neues einfallen lassen? Im Großen und Ganzen gibt es bei Gamepads eigentlich nur eins zu tun: Die Ergonomie verbessern und genügend Funktionen anbieten. Das hat man beim Eliminator Pad (mit USB-Anschluss) auch getan: Sechs normale Buttons, davon zwei kleinere und vier Front-Knöpfe dürften ausreichen. Zusätzlich integrierte man einen »Precision Button«, der nun auf allen neuen Joysticks und Gamepads von Gravis zu finden ist.

### Fazit

Ist ja ganz nett, dass es jetzt eine bis dato noch unbekannte Funktion auf einem Gamepad gibt. Aber mal ehrlich: In drei Prozent aller Fälle werden Sie den Precision-Button wirklich benötigen. Ein dickes Manko gab es am Steuerkreuz zu benennen, denn durch seine Größe und die rutschige Oberfläche ermüdet der Daumen allzu schnell. »Mehr als oft«-Spieler sollten sich nach einem anderen Pad umschauen. Gelegenheitszocker müssen vorher auf jeden Fall eine Runde probespielen. **(jr)**
www.gravis.com

## GRAVIS ELIMINATOR PRECISION PRO

Auch der **Eliminator Precision Pro** besitzt den Präzisions-Knopf, der in Spielen eine genauere Kontrolle ermöglicht. Über Sinn und Zweck des neuen Buttons lässt sich jedoch streiten. Wir behaupten jedenfalls, dass nur wenige Spiele sich damit sinnvoll steuern lassen. Gravis spendierte einen griffigen und seitlich drehbaren Stick mit großer Handballen-Ablage. Integriert wurden dort fünf Knöpfe mit exzellentem Druckpunkt. Insbesondere der Feuerknopf für den Zeigefinger ist gelungen. Ein Coolie-Hat darf natürlich nicht fehlen. Zusätzlich gibt es am Stick zwei weitere Funktionen, die Sie über ein horizontal drehbares Rädchen aktivieren. Am Gehäusefuß sitzt natürlich der »Precision Button« neben zwei weiteren Knöpfen und einem Schubregler.

### Fazit

Gravis glückte dieselbe Entgleisung wie Microsoft, denn auch hier ist der Schubregler umständlich zu betätigen. Eine einfache Bedienung geht leider nicht so glatt von der Hand, wie beim alten Modell des »Sidewinder Precision«-Joysticks. Sieht man darüber hinweg, darf sich der Precision Pro sehen lassen. Mit genügend Funktionen und einer passablen Stick-Ergonomie wird er sicherlich zufriedene Käufer in die Welt setzen. **(jr)**
www.gravis.com

**WERTUNG** GRAVIS ELIMINATOR PRECISION PRO
CA. 100 MARK ■ JOYSTICK

**PRO**
▲ USB- UND GAMEPORT-KOMPATIBEL
▲ BESITZT ALLE WICHTIGEN FUNKTIONEN

**CONTRA**
▼ UMSTÄNDLICHE SCHUBREGLER-BEDIENUNG

PC PLAYER **74**

# VIEL PLATZ FÜR WENIG GELD

**Na so was. Da lässt man die Festplatten für ein halbes Jahr aus den Augen und plötzlich bekommt man für den gleichen Preis ein Drittel mehr Speicherplatz.**

**Ganze elf Festplatten lockten wir in unser Testlabor und durchleuchteten sie auf technische Eigenschaften, Garantiezeiten und natürlich deren Leistung. Dank freundlicher Unterstützung vom Computerversand Alternate testeten wir aktuell lieferbare Festplatten der Marken IBM, Maxtor, Samsung und Quantum.**

Mit dabei waren auch zwei ganz dicke Brummer von IBM und Maxtor, die zu den derzeitigen High-End-Modellen in punkto Speicherkapazität gehören (76,8 und 81,9 Gigabyte). Die IBM DTLA-307075 überzeugte zudem mit ihren imposanten Transferraten. Beide Platten dienten als Vergleich zu den restlichen Modellen im Testfeld, die sich mit ihrer jeweiligen Kapazität im Bereich zwischen 15,3 und 46,1 Gigabyte befanden. Von Maxtor verirrten sich zwei Platten in den Test, während von IBM zur DTLA-307075 mit 76,8 Gigabyte sich noch die DTLA-305070 mit 41,4 Gigabyte dazu gesellte. An Samsung-Festplatten standen drei unterschiedliche Modelle zur Verfügung, die von 20,4 über 30 bis zu 30,6 Gigabyte reichten. An Quantum-Geräten gab es die Fireball Plus LM mit 20,4 Gigabyte und die Fireball LCT15 mit 30 Gigabyte.

## Neue Schnittstelle am Start

Momentaner Trend ist die Unterstützung der Schnittstelle Ultra ATA-100, die eine Übertragungskapazität von maximal 100 MByte pro Sekunde ermöglicht. Der Vorgänger-Standard ist im Test durch diverse Modelle ebenso vertreten. Es dauert allerdings noch ein bisschen, bis alle Mainboard-Hersteller auf den Ultra-ATA-100-Zug aufgesprungen sind.

Die ideale Lösung für Boards ohne ATA-100 stellt derzeit ein zusätzlicher Controller, beispielsweise von Promise dar, welcher die aktuellen Festplatten mit ATA-100 so richtig auskitzelt. **(jr)**

## KLEINES BEGRIFFSLEXIKON

| | |
|---|---|
| IDE | Integrated Disc Electronic, Standard zum Anschluss von Laufwerken an den ISA-Bus. |
| EIDE | Enhanced Integrated Disc Electronic, Erweiterter IDE-Standard für Festplattenschnittstellen |
| Ultra ATA | Übertragungsmodi der IDE-Schnittstelle. Der Datentransfer von Ultra ATA-100 liegt bei maximal 100 MByte/s, bei Ultra ATA-66 bei maximal 66 MByte/s. |
| ATAPI- ATA | Packet Interface, Zusätzliche ATA-Spezifikation, die zum Beispiel den Betrieb von CD-ROM-Laufwerken an der IDE-Schnittstelle ermöglicht. |

**WERTUNG** IBM DTLA-305040 ca. 420 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ GUTE BURST-TRANSFERRATE
▲ UNTERSTÜTZT ULTRA ATA-100

**CONTRA**
▼ NORMALE TRANSFERRATEN DÜRFTEN ETWAS HÖHER SEIN

PC PLAYER **84**

# IBM DTLA-305040



**Das zweite Ultra ATA-100-Modell von IBM lauert mit einer Kapazität von 41,4 GByte auf. Das ist für heutige Verhältnisse zeitgemäß.**

Eine Festplatte mit weniger Kapazität sollten Sie nach Möglichkeit nicht nehmen. Es zeichnet sich derzeit ab, dass Festplatten mit einer Kapazität von 40 Gigabyte zum neuen Einsteigermodell mutieren. Die **DTLA-305040** bietet außerdem einen großen Cache mit 2048 KByte an, dreht aber gerade mal mit 5400 Umdrehungen pro Minute. Dafür dürfen sich die Benchmarkwerte sehen lassen. Im Burst-Transfer liefert sie 73,9 MByte/s, wodurch sie auf jeden Fall im gehobenen Geschwindigkeits-Ring mitboxt. Die Transferraten kommen natürlich nicht an die dicken Maxtor-Schlachtrösser heran - und im Vergleich zur DTLA-307075 zieht sie sowieso wie jede andere Platte den Kürzeren. Dafür ist der Burst-Transfer höher als bei der schwächsten Maxtor-Festplatte - bei den Transferraten hätte man aber noch etwas Hand anlegen dürfen.

**FAZIT**

Die IBM gehört zu den fünf technisch ausgereiftesten Platten im Test und platziert sich insbesondere wegen dem beachtlichen Burst-Transfer-Wert auf Platz vier. Lediglich die minimalen, mittleren und maximalen Transferraten-Ergebnisse hätten noch eine Nummer besser ausfallen können.




# IBM DTLA-307075




**Die DTLA-307075 spielt derzeit die erste Geige im IDE-Festplattenorchester. An Speicher bietet der Protz satte 76,8 Gigabyte.**

Das will natürlich auch bezahlt sein und deshalb langt IBM beim Preis auch kräftig zu. Bei 1280 Mark werden viele mit dem Kopf schütteln. Doch wem es nicht flott genug sein kann und wer sich sowieso alle paar Monate eine neue Platte dazukauft, der sorgt vor und holt sich am besten die DTLA-307075. Natürlich ist die Snob-Hardware mit der neuesten Schnittstellen-Technologie bestückt. Es wird zwar noch ein bisschen dauern, bis mehrere Ultra-ATA-100-Boards auf dem Markt sind, doch hat man hier auf jeden Fall sein Geld in ein zukunftssicheres Produkt gesteckt. Notfalls holen Sie sich einen Extra-Controller. Die Transferraten sind die schnellsten im Testfeld und auch in Sachen Burst-Transferrate zieht der Speicher-Koloss dem Rest vom Plattenfest davon.

**WERTUNG** IBM DTLA-307075 ca. 1280 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ 76,8 GBYTE SPEICHERPLATZ
▲ SPITZENTRANSFERRATEN
▲ ULTRA ATA-100

**CONTRA**
▼ TEUER OHNE ENDE

PC PLAYER **90**

**FAZIT**

Spitzenleistung zum horrenden Preis. Trotz der Tatsache, dass die DTLA-307075 die schnellste Festplatte im Test ist und genügend Speicherplatz für haufenweise Daten anbietet, bleibt sie für viele einfach unerschwinglich. Wir vergeben die Höchstnote für die Leistung und Kapazität- als vernünftiger Käufer schauen Sie sich aber besser nach einem Modell um, das sich in der Preisklasse zwischen 300 und 450 Mark bewegt.

# MAXTOR 5136H2



**Gerade einmal 15,3 GByte bietet die Maxtor 5136H2. Das ist für heutige Maßstäbe natürlich eine Spur zu klein. Dafür punktet das Plättchen in Sachen Burst-Transfer und den restlichen Transferraten.**

Zwar kommt sie im Burst-Transfer nicht an die Leistung der »IBM DTLA-305040« heran (welche im Endeffekt einen Platz vor der Maxtor-Platte angesiedelt ist), doch in der minimalen, maximalen und insbesondere der mittleren Transferrate überholt sie sogar die Performance des vorplatzierten Modells. Bis auf die magere Speicherausstattung hat die 5136H2 alles im Programm, was man von einer modernen Festplatte erwarten darf. Von Ultra ATA-100 über eine Cachegröße von 2048 KByte bis hin zu 7200 Umdrehungen pro Minute wurde nichts vergessen.

**WERTUNG** MAXTOR 5136H2 ca. 300 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ HOCHWERTIGE AUSSTATTUNG
▲ ÜBERZEUGENDE TRANSFERDATEN

**CONTRA**
▼ WENIGER ÜBERZEUGENDE SPEICHERKAPAZITÄT

PC PLAYER **81**

**FAZIT**

Gerade einmal 15,3 Gigabyte gibt es also auf der Maxtor 5136H2. Die aber werden von einer sehr guten Technik angetrieben. Doch sind 15,3 Gigabyte heutzutage nicht mehr empfehlenswert. Wer für seinen Zweitrechner eine flotte Platte für Spezialaufträge (zum Beispiel Brennvorgänge) sucht, der kommt mit der 5136H2 gut davon. Alle anderen sollten sich aber nach einem anderen Modell umsehen. Für den gleichen Preis gibt es Modelle mit höherer Speicherkapazität - doch die Leistung wird dort natürlich etwas magerer ausfallen.

Im Test: Festplatten

# MAXTOR 54610H6




**WERTUNG** MAXTOR 54610H6
ca. 420 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ TRAUMWERTE IM BENCHMARK
▲ TECHNISCH AUF DEM HÖHEPUNKT

**CONTRA**
▼ BURST-TRANSFER DÜRFTE FLINKER SEIN

PCPLAYER **88**

**Nach unseren Tests fand sich die Maxtor 54610H6 auf dem zweiten Platz wieder. Sie ist zum Preis von 420 Mark zudem eine erschwingliche Festplatte - anders als der 1280 Mark teure IBM-Protz, welcher in der Leistung und Kapazität natürlich davonzieht.**

Trotz des geringeren Preises und der geschrumpften Megabyte-Anzahl - Moment, 46,1 GByte dürften vorerst ausreichen, oder? - gehört die 54610H6 zur derzeitigen Creme de la Creme im Festplattenkarussell. Die Leistungsdaten dürfen sich sehen lassen und neben der langsam zum Standard heranreifenden Ultra-ATA-100-Schnittstelle gibt es auch eine Cachegröße von stolzen 2048 KByte/s. Auch die Zugriffszeit deutet schon auf eine gehobene Leistung hin. Und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, wenn die 54610H6 in den Benchmarks ordentlich absahnt. Bei den minimalen, mittleren und maximalen Transferraten zeigt die Maxtor-Platte - bis auf den IBM-Wichtigtuer - dem restlichen Testfeld, wo der Bartel den Most holt.

**FAZIT**

**Trotz einem normalen Burst-Transfer von 65,2 MByte/s positioniert sich die Maxtor 5410H6 auf dem zweiten Platz dieses Tests. Dafür sprechen die exzellenten Transferraten, welche nur noch von der teuren IBM DTLA-307075 an die Wand gespielt werden. Die Maxtor ist die leistungsstärkste Platte zum akzeptablen Preis.**




# MAXTOR 98196H8

**WERTUNG** MAXTOR 98196H8
ca. 800 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ SCHNELLE TRANSFERRATEN
▲ GENÜGEND SPEICHERPLATZ

**CONTRA**
▼ NICHT JEDER GIBT 850 MARK FÜR EINE FESTPLATTE AUS

PCPLAYER **87**




**Auch die Maxtor 98196H8 gehört wie die »IBM DTLA-307075« zu den etwas teureren Modellen. Zwar ist sie mit 850 Mark nicht so kostspielig wie IBM-Scheibe, doch macht sich das wiederum in der Leistung bemerkbar.**

Dennoch landet sie letztendlich auf dem dritten Platz. Der Platz auf dem Siegertreppchen wird neben einem sehr guten Burst-Transfer von 72,2 MByte/s durch gehobene minimale, mittlere und maximale Transferraten ergattert. Hätte Maxtor der Platte noch eine Umdrehungsgeschwindigkeit von 7200 Umdrehungen pro Minute spendiert, würde sie noch etwas besser dastehen. Betrachtet man die restliche Ausstattung, so wurde im Vergleich zur Konkurrenz nichts vergessen. Ultra ATA-100 fehlt genauso wenig wie eine Cachegröße von 2048 KByte.

**FAZIT**

**Wenn Sie eine verlässlich arbeitende Festplatte mit mehr-als-genug Speicherplatz suchen, die Ihre Daten zudem ordentlich durch die Leitungen schleust, machen Sie mit der 98196H8 nichts falsch. Außer vielleicht etwas zu viel Geld ausgeben. Vergleicht man jedoch den Mark-pro-Megabyte-Preis mit den Festplatten anderer Hersteller, so schenkt sich hier nichts. Ein Megabyte kostet mittlerweile nur knapp über eine Mark - in manchen Fällen liegt der Preis sogar darunter. Insgesamt viel Platz und Geschwindigkeit für viel Geld.**

# QUANTUM FIREBALL LCT15



**WERTUNG** QUANTUM FIREBALL LCT15
ca. 360 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ BONZIGER KAFFEETASSENUNTERSATZ

**CONTRA**
▼ MANGELHAFTE LEISTUNG
▼ WINZIGE CACHEGRÖSSE
▼ LUMPIGE ZUGRIFFSZEIT

PCPLAYER **66**

**Die Schlusslicht-Rolle wurde in diesem Test der Quantum Fireball LCT15 zugesprochen. Zum Preis von 360 Mark bekommen Sie eine gerade einmal 30 GByte große Festplatte und obendrein jede Menge Nachteile.**

So weist die Schnittstelle gerade einmal UDMA-66 auf, während andere Vertreter schon standardmäßig mit Ultra ATA-100 in den Test tanzten. Auch die mittlere Zugriffszeit lässt mit 17,4 ms sehr zu wünschen übrig. Der Burst-Transfer lag mit 53,6 MByte pro Sekunde zwar so hoch wie die Festplatten auf dem achten bis zehnten Platz, doch gab es im minimalen, mittleren und maximalen Transferraten-Benchmark jeweils einen Einbruch zu verzeichnen. Auch bei der Cachegröße von 512 KByte hatte man nicht gerade die Spendierhosen an.

**FAZIT**

**Wir kommen zu dem Schluss, dass man sich die Quantum LCT15 erst dann kaufen sollte, wenn alle anderen Festplattenfirmen abgebrannt sind. Da dieser Sonderfall aber wohl nie eintreten wird, sagen wir besser: Finger weg. Es gibt weitaus bessere Festplatten. Zwar hat die LCT15 mit 7200 Umdrehungen pro Minute einen beeindruckenden Wert - aber dann geht ihr auch schon die Puste aus. Da legen Sie besser noch 30 Mark drauf und erhalten mit der Samsung SV-4084H eine technisch charmantere Platte.**

# QUANTUM FIREBALL PLUS LM



**Die Quantum Fireball Plus LM kann sich nicht so recht entscheiden, in welcher Leistungsklasse sie schuften soll.**

Zwar bietet sie mit einer Cachegröße von 2048 KByte einen ordentlichen Wert, doch bei der Schnittstelle greift sie noch auf UDMA-66 zu. Noch wird aber nicht einmal die mögliche Kapazität von UDMA-66 voll ausgereizt. Dennoch ist es besser eine Festplatte mit aktuellem Standard zu besitzen, da man nie genau den nächsten Entwicklungssprung abschätzen kann. Fest steht, dass früher oder später die Mainboard-Hersteller alle auf den Ultra ATA-100 Zug aufspringen. Die normalen Transferraten bewegen sich im (für diese Preisklasse) gehobenen Rahmen und bieten sogar der viertplatzierten »IBM DTLA-305040« Paroli. In der Burst-Transfer-Disziplin muss sich die Fireball Plus LM gegenüber der IBM-Platte aber geschlagen geben. Mit einem Wert von 53,8 MByte pro Sekunde werden jedenfalls keine Höchstleistungen erzielt.

**WERTUNG** QUANTUM FIREBALL PLUS LM
ca. 420 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ 7200 UMDREHUNGEN PRO MINUTE

**CONTRA**
▼ WENIG SPEICHERPLATZ FÜRS GELD
▼ MAGERER BURST-TRANSFER
▼ NUR 1 JAHR GARANTIE

PC PLAYER **73**

**FAZIT**

Die Fireball Plus LM gehört bis auf die UDMA-66 Schnittstelle zu den technisch ausgereiften Modellen. Auch die Transfer-Leistung überzeugt. Leider gibt es Einbrüche beim Burst-Transfer zu verzeichnen. Wir empfehlen Ihnen zum gleichen Preis besser zur IBM DTLA-305040 zu greifen. Hier liegen die maximale Transferrate und insbesondere der Burst-Transfer höher.

# SAMSUNG SV-2044D



**Gerade noch vor dem letzten Platz konnte sich die Samsung SV-2044D retten. Das Preis-/Leistungsverhältnis ist mit 250 Mark für 20 MByte zwar in Ordnung, betrachtet man hingegen die restlichen Eigenschaften und anschließend die Benchmarks, so hat die SV-2044D den vorletzten Platz redlich verdient.**

Als Schnittstelle verwendet man nicht Ultra ATA-100, sondern UDMA-66. Und bei der Cachegröße wurde ebenfalls der Geldhahn zugedreht. Auch der Wert über die Umdrehungen pro Sekunde verheißt nichts Gutes. In punkto Leistung sieht es deshalb so mager wie erwartet aus. Zwar liegt die Burst-Transferrate gleichauf mit den restlichen Verlierer-Festplatten - doch ist das auch nur ein magerer Trost. Mit den minimalen, mittleren und maximalen Transferraten gewinnt Samsung jedoch nicht einmal einen Blumentopf.

**WERTUNG** SAMSUNG SV-2044D
ca. 250 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ GÜNSTIGE FESTPLATTE

**CONTRA**
▼ SCHLECHTE TRANSFERRATEN
▼ EIN PAAR MARK MEHR UND ...
▼ ... SIE ERHALTEN EINE GUTE PLATTE

PC PLAYER **69**

**FAZIT**

Eigentlich reicht der Satz: »Nicht kaufen«. Diplomatischer wäre: »Kaufen Sie lieber eine andere Platte«. Na, das hört sich doch schon besser an. Aber im Ernst: Die SV-2044D ist eine Festplatte von gestern und nimmt es mit den Modellen von Maxtor und IBM leider nicht mehr auf. Da leisteten die anderen Samsung-Boliden SV-4084H und SV-3064D eindeutig mehr. Doch günstig ist die SV-2044D mit ihren 250 Mark allemal.

# SAMSUNG SV-3064D

**Auch die Samsung SV-3064D gehört in die Riege der Mittelklasse-Festplatten. Sie arbeitet -- wie die anderen Samsung-Modelle – mit einer UDMA-66-Schnittstelle.**

Und beim Cachespeicher gab man sich genauso knauserig. Dafür muss sich die mittlere Zugriffszeit nicht verstecken. Auch die Umdrehungszahl blieb mit 5400 Umdrehungen pro Minute recht gering. Für gerade einmal 320 Mark gibt es insgesamt 30,6 GByte an Speicherplatz zu verbraten. In Sachen Service konnte Samsung im Vergleich zu Quantum punkten. Während Samsung und die restlichen Hersteller drei Jahre Garantie vergeben, müssen sich Besitzer von Quantum-Festplatten mit einer Garantiezeit von gerade einmal einem Jahr zufrieden geben.



**WERTUNG** SAMSUNG SV-3064D
ca. 320 Mark ■ Festplatte

**PRO**
▲ GÜNSTIGE FESTPLATTE
▲ LANGE GARANTIEZEIT

**CONTRA**
▼ DURCHSCHNITTLICHE TRANSFERRATEN
▼ MAGERER BURST-TRANSFER

PC PLAYER **75**

**FAZIT**

Im Vergleich lässt sich die Samsung SV-3064D auf Platz sieben nieder. Das ist nicht die Welt, aber auch nicht grottenschlecht, sondern einen Hauch unter dem gesunden Mittelmaß dieses Tests. Die mittlere Zugriffszeit gehört zu den besten im Test - doch nach einem Blick auf die Transferraten verliert die SV-3064D etwas an Attraktivität. Auch im Burst-Transfer-Benchmark ist sie kein Glanzlicht. Trotzdem erhält man für 320 Mark eine brauchbare Festplatte - für 70 Mark mehr gibt es aber schon das rund 10 Gigabyte größere Modell mit besserer Leistung.

Im Test: Festplatten

# SAMSUNG SV-4084H



Zu guter Letzt gibt es noch die **Samsung SV-4084H**, die sich als leistungsstärkste der drei Samsung-Modelle herausstellte. Für 390 Mark gibt es hier 40,8 GByte, was ordentlich viel Speicherplatz bedeutet. Doch hat sich bei Samsung bisher noch nicht der Quasi-Standard Ultra ATA-100 herumgesprochen, denn die SV-4084H arbeitet noch mit UDMA-66, was ihr zu maximal 66 MByte pro Sekunde verhilft. Auch in der Cachespeicher-Disziplin punktet sie eher mager. Gerade einmal 512 KByte wurde ihr auf dem Weg ins Gehäuse mitgegeben. Wie bei der SV-3064D von Samsung ist diese Platte mit einer angenehm geringen Zugriffszeit von 9,9 Millisekunden versehen worden. In der Praxis nimmt es die SV-4084H beinahe mit den Ultra-ATA-100-Geräten auf. Jedenfalls ist der Burst-Transfer mit 68,9 MByte pro Sekunde nicht zu verachten.

**WERTUNG** SAMSUNG SV-4084H
ca. 390 Mark ■ Festplatte

**PC PLAYER 79**

**PRO**
▲ VIEL SPEICHERPLATZ ZU VERBRATEN
▲ GUTE GESAMTLEISTUNG

**CONTRA**
▼ KLEINER CACHESPEICHER
▼ GERINGE UMDREHUNGSZAHL

## FAZIT

Die Samsung SV-4084H gehört auf jeden Fall zu den leistungsstärkeren Platten und landete in unserem Test schließlich auf dem sechsten von elf Plätzen. Wir empfehlen Ihnen, bei einer Festplatten-Neuanschaffung nicht unter 350 Mark zu gehen. Ab circa 400 Mark wird es erst so richtig interessant. In jenem Preissegment gibt es Festplatten mit guter bis sehr guter Leistung zum moderaten Preis. Trotzdem hätten ein größerer Cachespeicher und eine modernere Schnittstelle gut getan.



## RISTS FAZIT

Auf vielfachen Leser-Wunsch warfen wir seit langem mal wieder das Festplatten-Fangnetz aus und zogen die modernsten und insbesondere im Handel auch verfügbaren Modelle an Land. Von Big Blue, äh, IBM trudelten zwei Festplatten ein, wovon eine ab sofort mit der Testsieger-Plakette spazieren geht. Zwar gibt es mit der DTLA-307075 und ihren 76,8 Gigabyte einen Haufen Bits zu verbraten - doch der Preis ist natürlich gesalzen. Wer sowieso alle drei Monate in den Laden rennt und sich eine neue Platte besorgt, der kann auch gleich zur DTLA-307075 greifen. Dem Rest empfehle ich entweder die Maxtor 54610H6 oder die IBM DTLA-305040. Hier erwartet Sie neben schnellen Transferraten ein moderater Preis von 420 Mark. Außerdem ist die Festplattengröße mit ihren knackigen 41,1 bis 46,auch nicht von schlechten Eltern. Von den Quantum Festplatten und den letzten zwei Samsung-Geräte raten wir aber ab. Wenn Si e noch ein paar Mark drauflegen bekommen Sie schon wesentlich mehr Speicherplatz und Leistung.

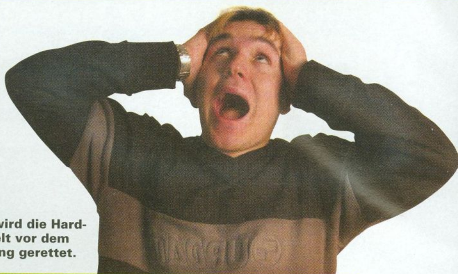
## MATROX G450 IM BENCHMARK-VERGLEICH

| | PC PLAYER TEST-SIEGER | PC PLAYER PREIS-TIPP | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller | IBM | Maxtor | Maxtor | IBM | Maxtor | Samsung | Samsung | Quantum | Samsung | Quantum |
| Modell | DTLA-307075 | 54610H6 | 98196H8 | DTLA-305040 | 5136H2 | SV-4084H | SV-3064D | Fireball Plus LM | SV-2044D | Fireball LCT15 |
| Preis | 1280 Mark | 420 Mark | 850 Mark | 420 Mark | 300 Mark | 390 Mark | 320 Mark | 420 Mark | 250 Mark | 360 Mark |
| Hotline | 32 37 84 10 * | 96 24 19 19* | 96 24 19 19* | 32 37 84 10* | 96 24 19 19* | 12 12 13 ** | 12 12 13 ** | 22 49 37*** | 12 12 13** | 22 49 37*** |
| Internet | storage.ibm.com | maxtor.com | maxtor.com | storage.ibm.com | maxtor.com | samsung.de | samsung.de | quantum.com | samsung.de | quantum.com |
| Garantie | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 3 Jahre | 1 Jahr | 3 Jahre | 1 Jahr |
| Kapazität | 76,8 GByte | 46,1 GByte | 81,9 GByte | 41,1 GByte | 15,3 GByte | 40,8 GByte | 30,6 GByte | 30 GByte | 20,4 GByte | 30 GByte |
| Schnittstelle | Ultra ATA-100 | Ultra ATA-100 | Ultra ATA-100 | Ultra ATA-100 | Ultra ATA-100 | UDMA-66 | UDMA-66 | UDMA-66 | UDMA-66 | UDMA-66 |
| Max. Übertragungsrate | 100 MB | 100 MB | 100 MB | 100 MB | 100 MB | 66 MB | 66 MB | 66 MB | 66 MB | 66 MByte/s |
| Cachegröße | 2048 KByte | 2048 KByte | 2048 KByte | 2048 KByte | 2048 KByte | 512 KByte | 512 KByte | 2048 KByte | 512 KByte | 512 KByte |
| Mittl. Zugriffszeit | 14,4 ms | 12,9 ms | 14,7 ms | 14,9 ms | 13 ms | 9,9 ms | 10,7 ms | 12,5 ms | 14,2 ms | 17,4 ms |
| Umdr./min. | 7200 | 7200 | 5400 | 5400 | 7200 | 5400 | 5400 | 7200 | 5400 | 7200 |
| Bauhöhe | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll | 1 Zoll |
| Burst Transfer | 74,7 MB | 65,2 MB | 72,2 MB | 73,9 MB | 65,1 MB | 68,9 MB | 51,7 MB | 53,8 MB | 51,8 MB | 53,6 MB |
| Min. Transferrate | 20021 KB | 21688 KB | 17497 KB | 17993 KB | 21717 KB | 16681 MB | 15665 MB | 20318 KB | 13537 MB | 11526 KB |
| Mittl. Transferrate | 29012 KB | 28219 KB | 24226 KB | 20205 KB | 28028 KB | 23418 KB | 22628 KB | 24502 KB | 19609 KB | 16480 KB |
| Max. Transferrate | 37279 KB | 32728 KB | 29730 KB | 27625 KB | 30712 KB | 28993 KB | 27936 KB | 26785 KB | 20318 KB | 20151 KB |
| Leistung | 90 | 90 | 80 | 80 | 80 | 70 | 70 | 70 | 60 | 60 |
| Kapazität | 100 | 90 | 100 | 90 | 50 | 90 | 70 | 70 | 70 | 80 |
| Service | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 50 | 80 | 50 |
| Gesamtwertung | 90 | 88 | 87 | 84 | 81 | 79 | 75 | 73 | 69 | 66 |

* Vorwahl 089 ** Vorwahl 08105 *** Vorwahl 08102

Festplatten-Einbau leicht gemacht

# KEINE PANIK!



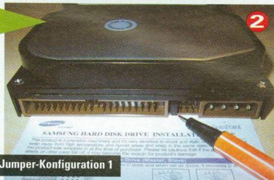
Erneut wird die Hardware-Welt vor dem Untergang gerettet.

**Argh! Wo sind meine Megabytes geblieben? Früher oder später kommt niemand um den Einbau einer neuen Festplatte herum. Wir zeigen in einfachen Schritten, wie Sie einen neuen oder zusätzlichen Speicherprotz einbauen.**

Höchste Zeit für eine neue Festplatte. Vor dem Einbau sollten Sie einen Schraubenzieher, die Festplatte, vier passende Schrauben und ein Flachbandkabel bereithalten. Wenn Sie ein Mainboard mit UDMA/66-Controller besitzen, dann ist für eine maximale Datentransferrate ein 80-adriges (erkennbar am blauen Stecker) Kabel notwendig. Idealerweise fertigen Sie vorher noch eine Bootdiskette an (wählen Sie dazu: Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software/Startdiskette).



1 Materialsammlung



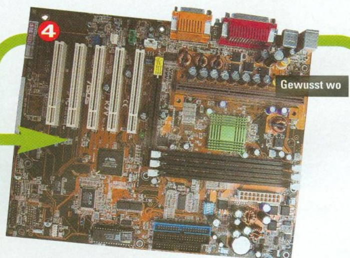

2 Jumper-Konfiguration 1

Egal, ob Sie eine zusätzliche oder neue Boot-Festplatte einbauen – vorher müssen Sie den Massenspeicher konfigurieren. Mit Hilfe von Jumpern setzen Sie das Laufwerk entweder auf »Master« oder »Slave«. Wenn im Rechner bereits ein Laufwerk an einem Flachbandkabel hängt, dann muss das zweite Gerät als Slave gejumpert werden. Wird das einzubauende Gerät allein am Kabel sein, dann kennzeichnen Sie es als Master.



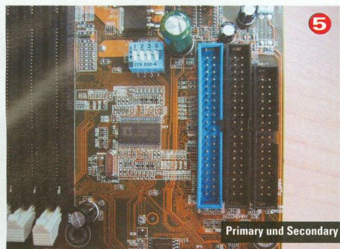

3 Jumper-Konfiguration 2

Meist sehen Sie anhand eines winzigen Aufklebers auf der Festplatte, wie Sie das Laufwerk korrekt konfigurieren. Andernfalls liegt dem Gerät ein so genannter Waschzettel bei, auf dem die Einstellungen beschrieben werden.



4 Gewusst wo

Natürlich müssen die Laufwerke auch noch mit dem Mainboard verbunden werden. Das geschieht über die Flachbandkabel, die Sie in die entsprechenden Ports einstecken. Die Position der Stecker ist von Mainboard zu Mainboard unterschiedlich – darum werfen Sie besser einen Blick ins zugehörige Handbuch.



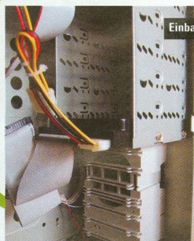

Primary und Secondary

Auf neuen Mainboards ist der »Primary Port« mit einem blauen Stecker gekennzeichnet. Auf älteren Modellen ist er schlicht und einfach schwarz wie sein Nachbar. Der Steckplatz rechts vom »Secondary Port« ist für das Floppy-Laufwerk vorgesehen.




Richtige Anordnung

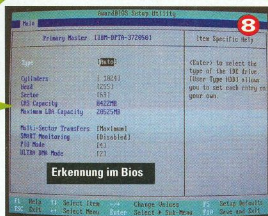
Vor der Befestigung auf dem Mainboard werfen Sie besser noch einen Blick in das Handbuch. Dort sehen Sie, in welcher Position die Kabel zu befestigen sind. Besondere Beachtung sollten Sie dem so genannten »Pin 1« schenken. Die rot gestreifte Seite eines Flachbandkabels muss jedenfalls an der Pin-1-Stelle des Mainboard-Steckplatzes stecken.



Einbau der Festplatte

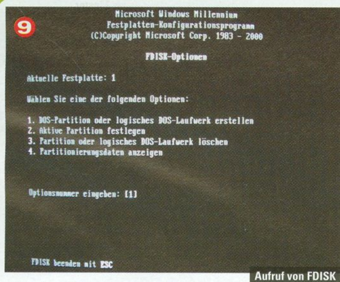
7

Sitzt das Kabel erst einmal auf dem Mainboard, bauen Sie die Festplatte in einen freien 3,5 Zoll-Schacht ein. Nach dem Festschrauben stecken Sie ein Ende des Flachbandkabels in die Rückseite der Festplatte. Achten Sie dabei darauf, dass der rote Streifen am Rand des Kabels in die Richtung des Stromversorgungskabels (erkennbar am weißen Stecker) zeigt, welches Sie ebenfalls in die Rückseite des Laufwerks stöpseln.



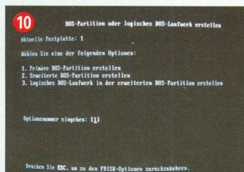

Erkennung im Bios

Haben Sie die Festplatte richtig angeschlossen und die Kabel korrekt befestigt, müsste das Bios den Neuling aus dem Stegreif erkennen. Ist das nicht der Fall, helfen Sie im Bios etwas nach, indem Sie die automatische Erkennung (siehe Mainboard-Handbuch) bei allen IDE-Modellen (Primary First, Secondary First, Primary Second, Secondary Second) aktivieren.




Aufruf von FDISK

Jetzt müssen Sie nur noch Ihrem Windows-Betriebssystem mitteilen, dass eine neue Platte hinzugekommen ist. Diesen Schritt erledigen Sie über das Programm »FDISK.EXE«, das Sie nach dem Booten von einer zuvor angelegten Startdiskette ausführen. Geben Sie am DOS-Prompt einfach »fdisk«, gefolgt von »Enter« ein. Sollte die Boot-Option im Rechner-Bios deaktiviert sein, so bootet der Rechner nicht von Diskette. Aktivieren Sie die Optionen: »Enable Boot Sequence« und »Boot Sequence A/C«.




Partitionierung und Formatierung

Wenn sich bereits eine Boot-Festplatte in Ihrem Rechner befindet, dann funktionieren Sie die neu hinzugekommene in eine »erweiterte DOS-Partition« mit »logischen Laufwerken« um. Anders sieht es bei einer brandneuen Boot-Festplatte aus: Hier erstellen Sie eine »Primäre DOS-Partition« und aktivieren diese. Natürlich lässt sich auch diese Platte im Nachhinein in mehrere Laufwerke (zum Beispiel in die Laufwerksbuchstaben C, D und E) unterteilen. Anschließend beenden Sie fdisk und formatieren mit dem Befehl »Format.com« die neuen Partitionen (zum Beispiel: FORMAT D: ). Nun booten Sie den Rechner mit der Windows-Startdiskette, beziehungsweise -CD oder starten – wenn die alte Festplatte mit dem Betriebssystem erhalten bleibt - wie gewohnt Ihren Computer. Die neuen Partitionen tauchen dann sofort im Explorer auf. (jr)

# Technik Treff

Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

## Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

### ■ NIEMALS CELERON

**Wie kann eine Zeitschrift eigentlich noch zum »Celeron«-Prozessor raten beziehungsweise diese CPU dem »Duron« gleichstellen? Die Durons sind etwa 20 bis 40 Prozent billiger zu haben als die Celerons, und bringen bei 3D-Spielen viel mehr Leistung (meistens 25 bis 35 Prozent). Also hätte das Testergebnis lauten müssen: Celeron ist reine Geldverschwendung, Duron ist klarer Sieger.** (Jürgen Dengg)

Das ist eigentlich schnell erklärt: Zum einen gelten die Preise der Prozessoren nun nicht immer und überall. Die Händler unterscheiden sich durchaus in Preispolitik und Angebotspalette. Zum anderen sind die Preise der Prozessoren über die Monate verteilt so stabil wie der Euro-Kurs. Wer also nicht gerade an einen Athlon-Duron herankommt, der ist auch mit einem Celeron gut bedient. Allerdings würde ich persönlich auch immer zum AMD-Prozessor greifen, aber dann gleich zur schnelleren »Thunderbird«-Variante.

### ■ GLIDE OHNE 3DFX

**Ich bin Besitzer einer »Erazor 2«-Karte von Elsa. Diese Karte unterstützt ja bekanntlich kein »Glide«. Wo liegt aber der Unterschied zwischen »OpenGL« und Glide? OpenGL sollte meine Karte ja eigentlich unterstützen (was sie aber bei »Counterstrike« nicht tut), oder irre ich mich? Ich habe mir vor kurzem Ihre Tabelle über Grafikkarten angesehen und musste feststellen, dass es keine Grafikkarte mit 32 MByte RAM gibt, die Glide unterstützt. Ist das wirklich so, oder gibt es eine Möglichkeit, mit der ich Glide-Titel auf Karten ohne ausdrückliche Glide-Unterstützung spielen kann?** (Martin Matz)

Zunächst einmal: Setzt ein Spiel Glide voraus, dann kommt der Spieler um eine Karte der Firma 3Dfx nicht herum. Denn Glide stammt von dieser Firma und die werden einen Teufel tun, die Software an andere Hersteller zu lizenzieren.

Einfach gesagt sind Glide, OpenGL und übrigens auch »Direct3D« (was in »DirectX« enthalten ist) Unterstützungen für Programmierer (die nennen so etwas »Bibliotheken«), damit diese auf einfache Art und Weise dreidimensionale Objekte auf dem Bildschirm darstellen können. Während Glide und Direct3D speziell für Spiele entwickelt wurden, stammt OpenGL eigentlich aus der CAD-Branche und zwar von der Firma Silicon Graphics. Seitdem aber John Carmack mit »Quake« auf OpenGL setzt, ist diese Bibliothek auch für Spieler wichtig.

Alle drei sind zueinander allerdings nicht kompatibel, so dass Spieler schon genau aufpassen müssen, was die Karte und was das Spiel unterstützt. Die Firma SciTech bietet mit »GLDirect« allerdings einen OpenGL-Treiber an, der auf Direct3D aufsetzt. Wer also partout keinen OpenGL-Treiber für seine Grafikkarte kriegt, bekommt damit ein nur für OpenGL gedachtes Spiel doch noch zum Laufen (einen einwandfrei funktionierenden Direct3D-Treiber vorausgesetzt).

### ■ INTEL ODER AMD

**Ich grüble über Deine Empfehlung der letzten Ausgabe nach, sich einen AMD-Prozessor zu holen. Ab wie viel MHz ist der »Athlon« eigentlich besser als der »Pentium III«?** (Simon Rogowski)

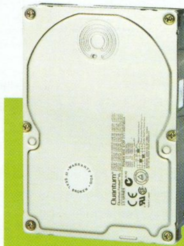
Einen Athlon-Thunderbird- und einen Pentium-III-Prozessor sehe ich generell als gleichschnell an. In einigen Bereichen ist mal der eine, in anderen der Konkurrent schneller. Außerdem unterscheiden sich die beiden Prozessoren nur im einstelligen Prozent-Bereich, was im harten Spiele-Alltag sowieso nicht auffällt. Allerdings ist der Athlon-Chip deutlich günstiger zu haben als der Pentium III (Anfang Oktober kostete der Athlon-Thunderbird/800 rund 550 Mark, während ein Pentium III/800 mit etwa 750 Mark zu Buche schlug), so dass Sie die restliche Kohle einfach in mehr MHz oder eine größere Festplatte stecken können.

### ■ IDE ODER SCSI

**Ich möchte mir im nächsten Monat einen Brenner kaufen und kann diesen als IDE- oder als SCSI-Version haben. Mein Onkel, ein SCSI-Spezi, quatscht mich natürlich voll, dass ich mir den SCSI-Brenner kaufen soll, und das ist ja auch (zumindest bei meinen Kumpels) bis jetzt die gängige Art gewesen, um nämlich noch IDE-Steckplätze für Festplatten oder ähnliches übrig zu haben. Also, einen U-SCSI Controler (Advance 2941U) kaufen und die SCSI-Version?**

**Außerdem behauptet mein Onkel, dass beim IDE-System die Performance mit jedem zusätzlich angeschlossenem Gerät absacken würde. Ist das richtig?** (Benjamin Scabell)

Nun ja, die Systemleistung sackt nun nicht gerade »in den Keller«. Sie wird lediglich ein wenig geringer, und dass auch nur dann, wenn zwei Geräte an einem IDE-Strang gleichzeitig benutzt werden. Zum Brennen einer CD langt das aber allemal. Deswegen würde ich aus reinen Kostengründen heute immer zu einem IDE-Brenner raten, es sei denn, ein SCSI-Controler steckt sowieso schon im System. Anders sieht es aus, wenn auf jeden Fall mehr als drei Festplatten im System stecken, und noch Anschaffungen wie DVD-RAM-Laufwerk und weitere Festplatten anstehen. Dann wird SCSI obligatorisch. Aber in einem Hobby-Spiele-System ist das doch eher die Ausnahme.




Wer nicht mehr als drei Festplatten in seinen PC einbaut, sollte auf SCSI verzichten.

### ■ ÜBERTAKTUNG

**Ich habe mir neulich einen Celeron/533 zugelegt. Den Prozessor habe ich auf 600 MHz übertaktet. Leider produziert mir Windows beim Hochfahren einen Schutzfehler und das Windows-Logo ist zur Hälfte schwarz. Wenn ich Glück habe, fährt der PC ohne Schutzfehler hoch, hängt sich aber nach ungefähr fünf Sekunden wieder auf.** (Stanislav Hasjak)

Ganz einfach: Takt runtersetzen und sich über ein funktionierendes System freuen. Wenn das auch nicht fruchtet, hat die Übertaktung bereits den Prozessor beschädigt und es ist ein neuer Chip fällig.

### ■ GRAFIKKARTE DEFEKT

**Ich besitze eine »GeForce 256« mit 32 MByte DDR-Ram von Elsa (Erazor $X^2$) in Kombination mit einem Athlon/800 und einem »GA-7VX«-Motherboard von Gigabyte. Nachdem zunächst alles wunderbar lief, tauchten urplötzlich dünne, grüne vertikale Streifen auf dem Desktop auf, die sich auch in Spielen bemerkbar machen. Ist hier meine Karte defekt, oder gibt es eventuell eine andere Lösung des Problems?** (Simon Fistrich)



Nicht lange rumfackeln, wenn die Grafikkarte nur noch Müll anzeigt: Ab damit zum Händler und Garantie in Anspruch nehmen (sofern noch vorhanden).

Ich schließe eine Übertaktung des Chips mal aus. Setzt man den Takt herab, sind die Fehler dann nämlich meistens weg und wenn nicht, nutzt auch eine eventuell vorhandene Garantie nichts mehr. Deswegen (leider): Ja, die Karte ist defekt. Also, ab damit zum Händler.

### ■ ALTES DIRECTX

**Ich habe Probleme mit meiner Grafikkarte (ELSA »Erazor 3 Pro«): Die stürzt bei »OpenGL«-Programmen nach dem Intro immer wieder ab. Ein Freund erzählte mir, er habe diese Probleme nach der Installation des Treibers »DX7.0A« abgestellt. Er hat diesen Treiber jedoch leider nicht mehr. Wo bekomme ich den Treiber her?** (Peter Rengier)

Einfach mal auf den CDs vergangener PC-Player-Hefte stöbern. Die DirectX-Treiber sind bei fast allen Demos mit dabei. Eine zweite Quelle sind schlichtweg Original-Spiele, wo das DirectX-Set ebenfalls (fast) immer mit dabei ist. Natürlich kann man sich DirectX auch kostenlos von der Microsoft-Homepage herunterladen.

### ■ PROZESSOR-UPDATE

**Ich besitze einen 500er Athlon auf einem »SD11« von FIC. Die Version weiß ich nicht genau, ich habe aber etwas gelesen von 1.17. Kann ich auf diesem Board einen 950er Athlon-Thunderbird betreiben oder benötige ich dafür ein neues Board?** (Steffen Heimke)

Keine Chance: Die »offiziellen« Thunderbirds sind in einem normalen Prozessorgehäuse untergebracht (Sockel-A). Die alten Athlons dagegen in einem Slot-A-Gehäuse. Es gibt zwar Thunderbirds im Slot-A, die aber auf den alten Boards nicht funktionieren.

### ■ NEUER PC

**Ich wollte in nächster Zeit meinen PC aufrüsten und benötige dazu ein neues Motherboard »Sockel 1« (500 MHz, am besten von Asus) mit einem AGP- und mindestens 5 PCI-Slots. Des Weiteren bräuchte ich einen SCSI »U2W«-Controler, ein CD-ROM-Laufwerk eine Festplatte SCSI (3-5GB). Ausgewählt hatte ich bisher: Asus »P3V4X« (VIA Apollo Pro 133A), Tekram »DC-390U2B«, Teac »CD532S« und eine IBM »DDRS-34560«-Festplatte (4,5 GByte). Sind die Sachen o.k. oder würdet Ihr etwas anderes empfehlen?** (Georg Heußen)

Da sich die Anzahl der auf dem Markt befindlichen Motherboards nun schätzungsweise im vierstelligen Bereich bewegt, und es auch nicht gerade wenige CD-ROM-Laufwerke und SCSI-Controler gibt, möge man es mir nachsehen, wenn ich nicht jede Kombination mal eben so aus dem Ärmel schüttele. Zu Sinn und Unsinn einer SCSI-Kombination habe ich ja an anderer Stelle schon etwas geschrieben. Ich würde auf jeden Fall ein IDE-Laufwerk bevorzugen und das gesparte Geld in eine anständig große Festplatte stecken. 4,5 GByte sind nämlich eigentlich ziemlich mickrig. Vor allem wenn Sie bedenken, dass Sie für das gleiche Geld schon eine IDE-Festplatte von IBM mit 20 GByte Kapazität bekommen.

### ■ PLAYSTATION AUF PC

**Ich suche ein Programm, mit dem ich PlayStation-Titel auf dem PC spielen kann.** (Johny B.)

Das Zauberwort heißt »Bleem« (Test in PC Player 2/2000) und ist eine Emulations-Software, welche die PlayStation auf dem PC nachbildet. Der Spaß kostet 79 Mark und ist direkt unter www.bleem.de erhältlich.

### UMPARTITIONIEREN

**Ich habe Windows 2000 installiert und das Dateisystem von »FAT32« auf »NTFS« umformatiert. Ich habe drei Partitionen auf meiner Festplatte: C ist NTFS, D und E sind jeweils FAT32. Muss ich nun alle Partitionen löschen um auf C wieder FAT32 zu bekommen, oder geht das auch anders?** (Christian von Terzi)

Ja, es geht auch anders. Theoretisch müssen Sie mit dem Programm »FDISK« nur die C-Partition löschen, diese erneut anlegen und dann mit FAT32 formatieren. Allerdings geht damit auch das ganze Windows-2000-System flöten. Und außerdem brauchen Sie dann noch eine Boot-Diskette (mit funktionierendem CD-ROM-Treiber), um den PC überhaupt wieder booten zu können. Denn wenn die Partition C gelöscht ist, ist ja auch nichts mehr zum Booten vorhanden.

### ■ HARDWARE LANGSAMER ALS SOFTWARE

**Ich besitze einen neuen Duron/700-Prozessor auf einem NMC »8TAX«-Board von NMC, 128 MByte SDRAM und eine Guillemot »Prophet 2 MX«-Grafikkarte. Der Benchmark »3D Mark 2000« liefert unter »D3D Hardware T&L« eine um 40 Prozent schlechtere Performance als bei »D3D Software T&L«. Insgesamt liefert »3D Mark 2000« einen vergleichbaren Wert wie ein K6-2/500 mit einer 16 MByte-Voodoo-Banshee-Karte. Da aber ansonsten mein Computer funktioniert, ist mein Händler nicht bereit ihn umzutauschen.** (Stefan Giersbach)

Im ersten Moment hätte ich darauf getippt, dass vielleicht der Cache des Durons im BIOS des Motherboards abgeschaltet ist – wobei ich das Board allerdings nicht kenne und nicht weiss, ob das überhaupt möglich ist.

Mich macht allerdings stutzig, dass eine Hardware-Beschleunigung langsamer als die Software ist. Deswegen vermute ich mal wieder das Problem im DirectX-Treiberchaos: also neuesten Treiber von Hercules/Guillemot holen (www.hercules.com) oder direkt von Nvidia, die ja den »GeForce 2 MX«-Chip herstellen (www.nvidia.com).

## So erreichen Sie uns

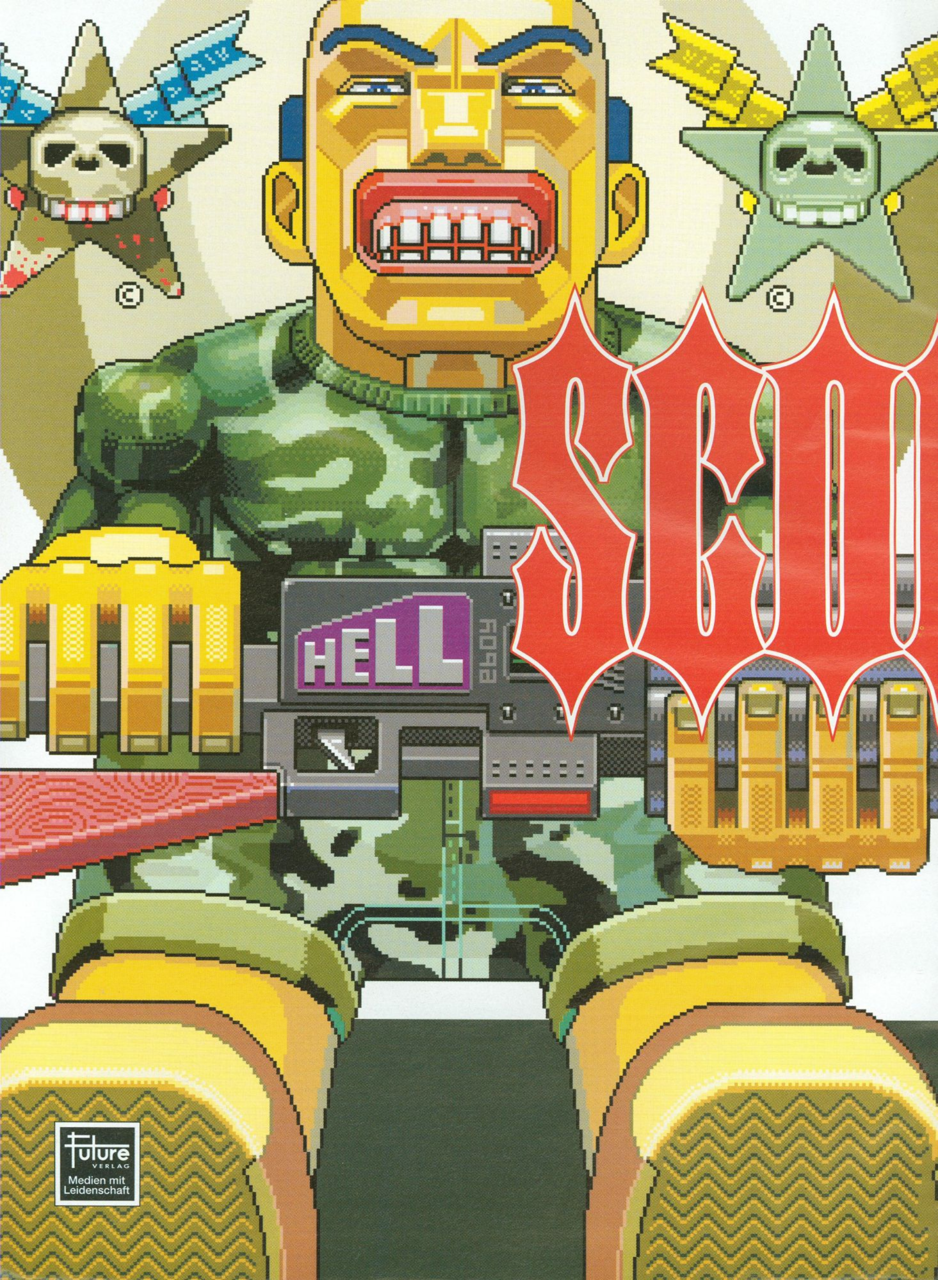
**Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?**
**Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.**

**Unsere Adresse:**
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
**techniktreff@pcplayer.de**

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)


HELL
future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

RE MORE

Moerderisch gut: Reviews, Previews, Tipps, Downloads und staendig aktuelle News.



# LAN PLAYER

**Auch in diesem Monat gibt es wieder aktuelle Berichte aus der LAN-Player-Szene und natürlich die LAN-Karte von PlanetLAN.**



Auf der GSG XXL spielte man nicht nur in gemütlichem Ambiente ...

**Am 6. Oktober, einem Freitag, fiel der Startschuss für die »GSG XXL« in Sprockhövel. Die LAN-Party fand im Bildungszentrum der IG Metall statt, wo sich etwa 300 Teilnehmer eingefunden hatten. Schon im Vorfeld war durchgesickert, man solle Badesachen mitbringen.**

Und tatsächlich gab es innerhalb des Komplexes neben einer Sauna auch ein Schwimmbad, in dem die verwöhnte Spielergemeinde während der Öffnungszeiten feste plantschen durfte. Wer also zwischen zwei heißen Netzwerk-Partien eine dringende Abkühlung benötigte, der war hier genau richtig. Eine LAN-Party mit Schwimmbad hatte es in dieser Größenordnung zuvor nicht gegeben. Auch sonst ließ die Halle der IG Metall kaum Wünsche offen. Während man auf vielen anderen Partys mit fröstelnden Temperaturen und ungemütlichem Betonboden vorlieb nehmen muss, durfte man auf der GSG XXL dank großzügiger Teppichboden-Auslegung in bester Wohnzimmer-Atmosphäre in den Ring springen.

### Freizeitspaß

Schwimmbad und Sauna, das war natürlich noch längst nicht alles. Auf der hauseigenen Kegel- und Bowlingbahn konnte man zwischendurch eine ruhigere Kugel schieben. Auch dort wurden kurzerhand Turniere organisiert und ausgetragen. Auf jeden Fall gab es genügend Möglichkeiten, sich die Freizeit um die Ohren zu schlagen. Natürlich wurde nicht nur gekegelt und untergetaucht, sondern auch im Netzwerk gespielt, was die Bandbreite hergab. Größere Probleme gab es dabei nicht: Das Netzwerk funktionierte ohne nennenswerte Störungen, die Stromleitungen waren stabil und die Stimmung dementsprechend gut. Spannende Turniere wurden im Rahmen von »Counter-Strike«, »Q3A«, »Starcraft« und »Unreal Tournament« ausgetragen. Ein naher Imbiss-Stand versorgte die Besucher mit Pizzen, Pommes wie Hamburgern und auch genügend Schlafräume standen zur Verfügung.

### Perfekter Ausklang

Damit die Sportfans nicht in die Röhre schauen mussten, wurde das Fußball-Länderspiel der deutschen Elf gegen England live über einen Projektor übertragen. Und weil auf einer Großleinwand solche Ereignisse noch spannender wirken, wurde am Sonntag Morgen gleich auch noch die Live-Übertragung des Formel-1-Rennens aus Japan gezeigt. Fazit: Es war eine rundum gelungene Party. **(Andreas Wessel/jr)**




Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys, die in ihrer Nähe stattfinden. Die komplette Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de



... sondern erholte sich auch in kühlem Nass von den LAN-Strapazen.

## Wichtige LAN-Party-Termine von November bis Dezember 2000

| Nr. | Datum | Party | Ort | Gäste | URL |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4.11.2000 | CCP 1 | Rheinböllen | 250 | www.ccp-lan.de |
| 2 | 11.2000 | GSG Netzwerksession 7/2000 | Bochum | 180 | www.gsg-net.de |
| 3 | 10.11.2000 | Digital Velocity II | Gomaringen | 150 | http://dv.de5.de |
| 4 | 11.11.2000 | NetWar 2000 | Metzingen | 160 | www.netwar2000.de |
| 5 | 17.11.2000 | Monster Daddel Party 10 | Lüneburg | 1000 | www.mdp-lan.de |
| 6 | 18.11.2000 | Zocker-Planet 1/2000 | Neuwied/ Niederbieber | 200 | www.zocker-planet.de |
| 7 | 24.11.2000 | LANWARS Episode 4 | Hann. Münden | 300 | www.lanwars.de |
| 8 | 24.11.2000 | Circus Infernus | Appenweier | 333 | www.circus-infernus.de |
| 9 | 24.11.2000 | Goetterdaemmerung | Remshalden-Geradstetten | 400 | www.goetterdaemmerung.net |
| 10 | 24.11.2000 | Gamesession-Hameln III | Hameln | 150 | www.gamesession-ev.de |
| 11 | 24.11.2000 | Oberberg-onLAN die 2. | Wiehl | 128 | www.oberberg-onlan.de |
| 12 | 25.11.2000 | HZH- Lanparty IV. | Boppard-Oppenhausen | 150 | www.lion.org/hzh |
| 13 | 1.12.2000 | JagyLAN – Second Edition | Jaderberg | 130 | www.jagylan.de |
| 14 | 1.12.2000 | Frag ME V – Against the Rest | Leichlingen | 300 | www.unitedlangamers.de |
| 15 | 8.12.2000 | PlaNET-Waltrop II | Waltrop | 150 | www.planet-waltrop.de |
| 16 | 8.12.2000 | The X-treme LAN | Reinhardshagen | 300 | http://xtremelan.planetlan.de |
| 17 | 8.12.2000 | BattleDome | Köln bzw. Rheinauhafen | 600 | www.battledome.de |
| 18 | 8.12.2000 | Gigahertz LAN: PHASE V | Bruchsal | 205 | www.gigahertz-lan.de/phaseV.html |
| 19 | 8.12.2000 | Starkstrom Lanparty – Phase II | Satteldorf | 150 | www.starkstrom.net |
| 20 | 25.12.2000 | GameCon | Heide | 400 | www.gamecon.de |

# Die Liga der Profis

**Die Cyberathlete Professional League (CPL) will nun auch auf dem europäischen Festland Fuß fassen. Die bisherigen DeCL-Organisatoren werden als CPL-Europe die CPL-Turniere in Europa initiieren.**

**Das »Gamers Network« (eine international orientierte Plattform für Computerspieler) organisiert und initiiert in Europa künftig Partys und Turniere für die CPL (Cyberathlete Professional League). Dabei steht das »Professional Gaming« im Vordergrund.**

Schließlich besitzen die CPL-Leute in Übersee einen angesehenen Namen. In Zukunft werden die CPL-Turniere in Europa unter dem Label »CPL Europe« laufen, wie zum Beispiel die im Dezember in Köln stattfindende »CPL Cologne Open«. Dabei warten Preisgelder von insgesamt 70 000 Mark auf die Spieler.

## GEFÜRCHTETE SPIELER

**Zwei Spieler, genauer gesagt ein Spieler und eine Spielerin halten die Szene derzeit ordentlich in Schach und gehören außerdem der CPL an...**

### Fatality



**Name: Jonathan Wendel**
**Spitzname: Fatality**
**Titel: Razer / CPL – 1. Platz; FRAG 3 – 3. Platz; The Feist (Quake) – 1. Platz, AdrenLAN (Quake 3) – 1. Platz; Xsi (Quake 3) – 1. Platz**

**Fatality wollte sich eigentlich nur auf den FRAG3-Event vorbereiten und schaute sich dazu die AdrenaLAN-Party an. So ganz nebenbei landete er dabei auf dem ersten Platz. Seitdem spielt er überall mit, wo die Moneten winken. Hier ein paar Zitate: »Wenn ich ein Spiel so spiele, wie man es zu spielen hat, dann gewinne ich«. »Die CPL ist eine großartige Sache. Ich kann nicht genug davon bekommen, in guter Atmosphäre gegen die besten Spieler der Welt anzutreten. Wenn es nur mehr von diesen professionellen Turnieren geben würde«**

### Kornelia



**Name: Kornelia Takacs**
**Spitzname: Kornelia**
**Titel: 1. Platz auf folgenden Turnieren: 1. Rocket Arena Turnier, Mplayers SOF-Turnier, CGDC Quake Turnier, All Female Tournament, Queen of the Hill Tournament, Quake Con 97 – 8. Platz**

**Kornelia spielt in letzter Zeit gerne auf Computerspielemessen und verbläst im Handumdrehen ganze Redakteursscharen. Wir hatten leider noch nicht das Vergnügen aber früher oder später muss sie doch noch dran glauben. Jedenfalls arbeitet Kornelia bei einer Softwarefirma wenn sie nicht gerade vom einen zum anderen Quake-Turnier hechtet. Seit Quake 1 spielt sie Ego-Shooter auf professionelle Art und Weise.**

## INTERVIEW MIT RALF REICHERT VON CPL EUROPE

**Ralf Reichert ist seit ein paar Wochen Managing Director der CPL Europe. Vorher war er Clan-Leader von SK (Schröt Kommando) und damit international als Top-Q3-Spieler bekannt. Das komplette Interview gibt es auf der PlanetLAN-Homepage www.planetlan.de. (Michael Wegner/jr)**



Ralf Reichert ist Managing Director der CPL Europe.

**PlanetLAN: Wie fühlt man sich, wenn man sein Hobby zum Beruf gemacht hat?**
**Ralf Reichert:** Ziemlich gut, auch wenn es schon ein Unterschied ist, ob man etwas in der Freizeit oder als Full-Time-Job macht. Man geht außerdem mehr Verpflichtungen ein. Die Arbeitsumgebung an sich gefällt mir aber sehr gut.

**PlanetLAN: Wie viele Spieler werden zum CPL-Event in Köln anreisen?**
**Ralf:** Wir rechnen mit 400 bis 600 Spielern, dazu noch 200 bis 400 Zuschauer. Unsere Priorität liegt ganz klar darin, den Spielern ein qualitativ hochwertiges und professionelles Umfeld zu geben und nicht die Menge der Besucher zu maximieren. Effektiv werden knapp 200 Leute am »Q3 Duell«-Turnier teilnehmen können und 32 Teams à fünf Spieler am CS-TP-Wettbewerb. Dazu wird es noch ein »Frauen only Quake 3 Duell«-Turnier geben, hier ist die Teilnehmerzahl noch offen.

**PlanetLAN: Kann da jeder kommen oder dürfen nur Profi-Gamer anreisen?**
**Ralf:** Über die offiziellen Qualifikationsturniere, die bisher ausgespielt wurden, sind bereits eine Menge internationaler Top-Spieler qualifiziert (siehe www.cpleurope.com/de/content/events/autoberths.php3). Des Weiteren werden wir den besten Spielern der »RazerCPL« Plätze reservieren. Insgesamt gehe ich davon aus, dass wir 64 Plätze fürs »Quake 3 Duell«-Turnier reservieren und weitere 128 Plätze über die öffentliche Anmeldung verteilen werden. Für »Counterstrike« wird es auch noch einige Qualifikationsturniere geben. Wir streben 32 Teams bei CS an, werden da aber keine Plätze reservieren, »first come first serve« gilt hier.

**PlanetLAN: Man kann also auch als normaler Hobby-Spieler an den verschiedenen CPL-Turnieren teilnehmen?**
**Ralf:** Auf jeden Fall, obwohl man bei der Anmeldung schnell sein muss, da nur ein gewisses Kontingent an Karten verfügbar ist.

**PlanetLAN: Wie hoch ist das Preisgeld für die ersten Plätze?**
**Ralf:** Es steht noch nicht fest, geplant sind insgesamt 25 000 Euro für Q3 und 10 000 für Counterstrike.

**PlanetLAN: Welche Clans und Spieler zählen momentan zur Weltspitze?**
**Ralf:** Da kann ich und möchte ich wenig zu sagen, aber wenn man die CPL-Events betrachtet, dann ist wohl »Fatality« der beste Spieler und sein Clan cK das beste Team. In Deutschland ist seit Quake 3 das »Schröt Kommando« dominierend. Es siegte bei den zwei bisher ausgetragenen DeCl-Saisons.

**PlanetLAN: Gibt es unter den Profi-Gamern, die weltweit den Ereignissen anreisen, bereits Spieler, die das bereits hauptberuflich machen?**
**Ralf:** Ja, vor allem amerikanische Spieler wie Fatality und Zero4 spielen hauptberuflich Quake. In Deutschland ist dies leider noch nicht der Fall, aber es geht in die Richtung. Clans wie SK, OCR und mTw gehen das Gaming professionell an, betreiben Marketingarbeit und fliegen ihre Spieler zu Turnieren durch die Welt.
Spieler wie Kane, Slinger, SteLam oder ZyZ haben jetzt schon absoluten Star-Charakter in der Szene und sind für mich die ersten Kandidaten, wenn es darum geht die Spielerei wirklich professionell zu betreiben.




Die professionelle CPL wird in Europa künftig vom bisherigen Gamers Network organisiert.

**PlanetLAN: Wie oft werden die CPL-Events zukünftig in Deutschland beziehungsweise Europa stattfinden?**
**Ralf:** Geplant sind derzeit etwa vier Events pro Jahr. Immer im Turnus ein Event in Deutschland und dann einer in einer europäischen Metropole wie London oder Paris. Es wird also zwei Veranstaltung pro Jahr in Deutschland, bevorzugt Köln geben.

**PlanetLAN: Wie wird sich Deiner Meinung nach das Profi-Gaming in den nächsten Jahren entwickeln?**
**Ralf:** Also, wenn es so exponential wächst wie im Moment, dann wird es bald eine intensive TV-, Printmedien- und Internet-Berichterstattung geben. Dazu eine ständig wachsende Zahl an professionellen Spielern, die ihr Hobby als Hauptberuf betreiben.
Wir von der CPL wollen eben dies forcieren und durch unsere Turniere eine Plattform schaffen, auf der Spieler ihre Meisterschaft demonstrieren können.

# GESUCHT: DIE BESTEN DER BESTEN!

**Jeder kennt Counter-Strike, das momentan beliebteste Computer-Teamspiel in Deutschland. Spieler gibt es zuhauf – doch wer sind die Besten? Wir wollen es wissen!**


Schnell, präzise und zielsicher – nur wer diese Eigenschaften besitzt, hat gute Chancen, einen der begehrten Preise zu gewinnen!

**Grund genug für PowerPlay.de, die Multiformat-Gaming-Website, zusammen mit Netzstatt, dem führenden Veranstalter von PC-Spiele-Turnieren in Deutschland, einen bundesweiten Wettkampf zum Spiel auszurichten.**

In über 32 Netzwerkcafes (Liste siehe Kasten) finden vom 16. bis 26. November die Vorausscheidungen statt. Beim Finale, das am zweiten Dezember im Rahmen der vom 1. bis 3. Dezember dauernden LANparty »inzzide« in Berlin stattfindet, werden dann die Vorrundensieger unter den Augen der anderen LANparty-Gäste um den Titel des besten »Counter Strike«-Teams gegeneinander antreten. Eine der größten LANpartys Berlins, bei der mindestens 400 Gästen an drei Tagen die Computer heißlaufen lassen werden, bietet so das optimale Ambiente für die Meisterschaft.

**»Sind Sie gut genug? Beweisen Sie es!«**

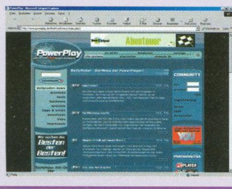
Um jedem Spieler die besten Chancen zu gewähren, dürfen die Teilnehmer ihre eigene, gewohnte Maus zu den Vorrunden mitbringen. Für das Finale und die LANparty spielen die Teilnehmer dann an ihrer eigenen Hardware. Erfahrene Counter-Strike-Spieler werden als Schiedsrichter dafür Sorge tragen, dass keine unerwünschten Programme oder Hilfsmittel eingesetzt werden und das Turnier fair und sportlich ausgetragen werden kann.

Noch läuft die Anmeldefrist bis zum 12. November – anmelden können sich die Teams unter www.powerplay.de. Gespielt wird in Vierer-Teams, das Startgeld für das Turnier beträgt 30 Mark, für die LANparty 40 Mark. Für Finalisten des Turnier ist die Teilnahme an der LANparty selbstverständlich kostenlos. Das Mindestalter der Turnierspieler beträgt 16 Jahre, für die LANparty »inzzide« sind 18 Jahre vorrausgesetzt. Clans sind 0erwünscht! Natürlich gibt's auch jede Menge Preise für die Besten der Besten zu gewinnen: Insgesamt übersteigt das Preisgeld die stolze Summe von 30 000 Mark – mitmachen lohnt sich also! Hier unsere Sponsoren und Partner.
**(Jan Binsmaier/md)**




## News satt!

Tägliche News aus der Welt der Spiele – kein Problem! Unter www.powerplay.de finden Sie stets alle wichtigen Nachrichten aus der Branche. Neben dem Thema PC-Spiele sind weiterhin auch Meldungen zu den unterschiedlichsten Konsolen, wie PlayStation2, Xbox oder Nintendo Gamecube, Branchengeflüster, Gerüchte und Veröffentlichungsdaten von Spielen zu finden. Und das mehrmals täglich – sobald die Redaktion Neuigkeiten erfährt, werden sie auch schon gepostet. Übrigens: Einmal pro Woche gibt auch Heinrich Lenhardt aus den fernen USA seine Meinung in der Rubrik »Der Aufreger der Woche« zum Besten. Besuchen Sie uns doch mal online!




## Online-Gaming

»Spiele für alle« hatte sich die Online-Gaming-Website Won.net auf die Brust geheftet und ließ die Internetler auf ihren Seiten Online-Spiele zocken. Nun wurde ein Namens- und Design-Wechsel vollzogen – aus Won.net wurde Flipside.de. Die Online-Gaming-Site soll demnächst noch weiter ausgebaut werden und ist sicher einen Besuch wert! Angeboten werden neben sogenannten »casual games« wie Blackjack, Schach oder Backgammon auch Counter-Strike, Half Life, Tribes oder Homeworld Cataclysm. Bei manchen Spielen können Sie sogenannte »Flips« gewinnen – Punkte, die Sie sammeln und später gegen Preise eintauschen können. Viel Spaß beim online-spielen unter www.flipside.de!




## Counter-Strike-Termine *

| Standorte | Adresse |
|---|---|
| Aachen | Kleinmarschierstr. 74-76, 52062 Aachen |
| Bamberg | Luitpoldstr. 20-22, 96052 Bamberg |
| Berlin | Veitstr. 40, 13507 Berlin |
| Berlin | Wünsdorferstr.110, 12307 Berlin |
| Bochum | Westring 9, 44787 Bochum |
| Bremerhaven | Bm.-Schmidt-Str. 144, 27568 Bremerhaven |
| Coburg | Sonntagsanger 1, 96450 Coburg |
| Dorsten | Ostwall 48, 46242 Dorsten |
| Dortmund | Saarbrückerstr. 70, 44135 Dortmund |
| Düsseldorf | Brunnenstr. 32, 40223 Düsseldorf |
| Eggenfelden | Landshuterstr. 68, 84307 Eggenfelden |
| Essen | Limbeckerstr. 9, 45127 Essen |
| Frankenthal | Speyererstr.56, 67227 Frankenthal |
| Gelsenkirchen | St. Urbanus Kichplatz 7, 45894 Gelsenkirchen |
| Gera | Friedrich-Engels-Str. 9, 07545 Gera |
| Gladbeck | Marktplatz 2, 45964 Gladbeck |
| Halle | Mansfelder Str. 3, 06108 Halle |
| Hamburg | Kleiner Schäferkamp 24, 20357 Hamburg |
| Hamm | Ritterstr. 40, 59065 Hamm |
| Kassel | Obere Königstr. 3-5, 34117 Kassel |
| Kleve | Gasthausstr. 12, 47533 Kleve |
| Köln | Christop-Str. 50-52, 50670 Köln |
| Magdeburg | Keplerstr. 7, 39104 Magdeburg |
| München 1 | Frankfurter Ring 83, 80807 München |
| München 2 | Bruderstr.6, 80538 München |
| Nürnberg | Färberstr.11, 90402 Nürnberg |
| Oldenburg | Staustr.18, 26122 Oldenburg |
| Osnabrück | Neuer Graben 11, 49090 Osnabrück |
| Passau | Grünaustr.8, 94032 Passau |
| Pirmasens | Bahnhofstr. 34, 66953 Pirmasens |
| Recklinghausen | Markt 16-19, 45657 Recklinghausen |
| Regensburg | Am Röngling 9, 93047 Regensburg |
| Saarbrücken | Ufergasse 2, 66111 Saarbrücken |
| Salzburg | Gaswerkgasse3, A-5020 Salzburg |
| Schwelm | Haupstr.151, 58332 Schwelm |
| Zweibrücken | Maxstr. 4, 66482 Zweibrücken |

* Die genauen Termine in den einzelnen Cafés standen noch nicht fest. Die Vorentscheidungen finden zwischen dem 16. und 26. November statt.

# WEB-ÜBERSETZER

**Fühlen Sie sich im Internet öfters unangenehm an Ihren Englischunterricht erinnert? Abhilfe versprechen eine ganze Reihe vollautomatischer Übersetzungsmaschinen.**

**Unglaublich aber wahr: Die Überschrift zu diesem Artikel lautete mal »web translators« und wurde von einem ebensolchen ins gute alte Deutsch übersetzt.**

Singgemäß sogar, alle Achtung. Doch demgegenüber stehen Tausende auf die gleiche Art übersetzte Installationsanleitungen zu fernöstlichen Hardware-Bauteilen, ob ihrer Skurilität fester Bestandteil unserer »Finale«-Rubrik.

Gerade in technischen Bereichen wie der Computerspielebranche, die sich nicht im Rahmen von Landes- und Sprachgrenzen entwickeln, stößt man auf der Suche nach Informationen recht bald an die Grenzen des gemeinen Schulenglisch. Deshalb steht auch neben dem Rechner der meisten Spieleredakteure brav ein Webster oder Langenscheidt. Zwar stehen dem geneigten Spielefreak schon eine ganze Auswahl an guten deutschen Seiten zur Verfügung – zum Beispiel unter www.pcplayer.de oder www.powerplay.de, um hier gleich ein wenig Eigenwerbung zu betreiben – aber ganz an die Quelle der Neuigkeiten kommt man ohne Englischkenntnisse kaum.

Angesichts der Tatsache, dass der so genannte Tummelplatz der gesamten Informationsgesellschaft zum größten Teil nach wie vor ein Privileg der Angelsachsen ist, wird von so manchem deutschen Surfer aber der Wunsch nach brauchbaren automatischen Übersetzern laut. Höchste Zeit also, endlich mal zu untersuchen, ob und wie weit die Dinger denn überhaupt was taugen.

Grundsätzlich gibt es im Netz drei Stufen der automatischen Übersetzung. Zum einen sind das elektronische Wörterbücher, welche dem Nutzer nicht mehr und nicht weniger bieten als ihre traditionellen Geschwister in Buchform. Interessanter sind da schon die Textübersetzer, deren Eingabefelder ganze Sätze und Abschnitte akzeptieren. Als dritte und gleichzeitig komfortabelste Alternative stehen schließlich eigentliche Web-Page-Übersetzer zur Verfügung, von denen aus Sie wie gehabt im Internet surfen dürfen, mit dem kleinen Unterschied, dass jetzt alles in bestem Deutsch erstrahlt ...

### Sprachstörung

... oder zumindest fast. Denn sogar die besten Programme haben alle einen kleinen Haken: für jedes zu übersetzende Wort kann – anders als beim Wörterbuch – nur eine einzige Übersetzung verwendet werden. Zwar haben die Entwickler mittlerweile Routinen entwickelt, welche die genaue Bedeutung eines Begriffes aus dem Zusammenhang und aus seiner Stellung im Satz erkennen sollen. Doch oft reicht schon eine einzige Fehlinterpretation, um den ursprünglichen Sinn vollkommen zu verschleiern. Speziell bei stichwortartigen, technischen Anleitungen oder »Readmes« sind die Sätze meist zu kurz oder unvollständig geraten, weshalb deren Übersetzungen häufig zur Unkenntlichkeit verstümmelt werden. Viel erfolgreicher sind die Maschinen bei ausführlicheren Texten. Obschon die Programme auch dort vor allem bei Metaphern und Idiomen viel Mühe bekunden und uns ab und zu zum Schmunzeln bringen, lässt sich der Inhalt im Großen und Ganzen erkennen. Zwar ist das sicherlich keine Offenbarung, aber dennoch eine ganz brauchbare Hilfestellung.

**So sieht unsere Homepage aus, nachdem wir sie zuerst ins Englische und dann wieder zurück übersetzen liessen.**

Dafür können die Web-Übersetzer aber noch eine ganze Menge mehr. So lassen sich Texte natürlich auch in die entgegengesetzte Richtung übersetzen, was zu weit besseren Ergebnissen führt. Kein Wunder, schließlich entstammen sämtliche Anbieter dieser Dienstleistungen dem englischen Sprachraum. Auch andere Fremdsprachen werden angeboten, allerdings werden die Texte dann üblicherweise zuerst ins Englische und anschließend von da aus ins Deutsche übertragen, mit dem Resultat einer Verdoppelung aller Ungenauigkeiten und Verluste. Aber immerhin: lieber sehr schlechtes Deutsch als gutes Koreanisch.

Ob »Star Trek« oder »FarScape« – die Science Fiction macht's uns vor: Übersetzungsmaschinen werden irgendwann in Zukunft grenzüberschreitende Kommunikation garantieren. Doch bis es so weit ist, stehen dieser Technologie noch einige Quantensprünge bevor. Denn obwohl eine der Maschinen nach ihm benannt wurde, ist noch lange kein Adams'scher Babelfisch in Sicht, der die babylonische Sprachverwirrung des Internets verschwinden ließe. Nur wenn man von der angetroffenen Fremdsprache keinen blassen Schimmer hat, lohnen sich die Maschinchen wirklich. Also lautet unsere Empfehlung: Englisch lernen! Oder, wenn man dies ins Englische und von dort aus der Reihe nach ins Portugiesische, Französische, Italienische, Spanische und zurück ins Deutsche übersetzt: Er/sie lernt Engländer! **(luc)**

**»Unsere Empfehlung: Englisch lernen!«**

**Mit viel Phantasie lässt sich der übersetzte Inhalt der hochaktuellen Rollenspiel-News-Seite »RPG Vault« schon irgendwie herauslesen.**

Translation Results:

Back to Translate More

Insgesamt ist BG IIE eine große Erfahrung. Es ist als in der Nähe von einer perfekten Wiedergabe des D&D Universums, wie wir je gesehen haben. Die Monster, die Charaktere, die Suchen, die Geschichte und das Dazukommen schließlich, hoher D&D Charaktere zu spielen zählt eine Hölle viel Spaßes zusammen. In Wahrheit gibt es nichts im Wasser bei Bioware; kein bloßes Wasser könnte sie beeinflussen. Sie haben nichts, um andere Entwickler außer Beispielen großer Spiele zu geben. Bioware kontrolliert sein eigenes Schicksal, und wie irgendein letzt-Tag Julius Cäsar, es ist gekommen, es hat gesehen, und es hat erobert.

**Bei der Qualität der übersetzten Texte überzeugte Lernout & Hauspie noch am ehesten.**

## Übersetzer im Überblick

| Maschine | Internetadresse | Übersetzt Texte | Übersetzt Emails | Übersetzt Webseiten | Qualität |
|---|---|---|---|---|---|
| Babelfish | www.altavista.com | ja | nein | ja | na ja ... |
| Dictionary.com | www.dictionary.com | ja | nein | ja | na ja ... |
| eLingo | www.elingo.com | ja | ja | ja | geht so |
| Go Network | www.gonetwork.com | ja | nein | ja | na ja ... |
| Lernout & Hauspie | translate.lhsl.com | ja | nein | nein | ganz o.k. |
| Systran Software | www.systransoft.com | ja | nein | ja | geht so |
| T-Mail | www.t-mail.com | ja | ja | nein | na ja ... |
| Voilà.com | www.voila.com | ja | nein | ja | na ja ... |
| WorldLingo.com | www.worldlingo.com | ja | ja | nein | geht so |

# SURFBRETT

## Daten stinken doch? ■ Feuerstein: Es kann nur einen geben ■ Der 1000-jährige Kalender ■ Untertauchen leicht gemacht ■ Martins Düsen-Trieb

**Geplant war es ja nicht, aber irgendwie hat sich das Surfbrett diesen Monat zu einer Art Technik-Special entwickelt. Wenn wir mal von Feuerstein absehen wollen, der schon per Definition eher aus der Steinzeit kommt.**

Egal: Die Zukunft liegt irgendwo dort draußen, und vielleicht haben wir diesmal einen Zipfel davon eingefangen. Falls ja, dürfen Sie ihn nehmen und meistbietend an Jean Luc Picard verkaufen ...

### Nie mehr ruchlos

Ich gebe zu, es klingt wie ein schlechter (oder eher wie ein ausgesprochen guter) Scherz, und als ich das erste Mal über die Adresse www.digiscent.com stolperte, nahm ich die hier feilgebotenen Wunder selber nicht ernst. Aber je länger ich dort herumschnüffelte, desto klarer wurde mir: Die meinen tatsächlich, was sie schreiben! Also, in kurzen und klaren Worten: Stellen Sie sich ein Gerät vor, das so ähnlich wie eine Soundkarte funktioniert – nur dass es eben keine Geräusche, sondern Gerüche synthetisiert. Ah, endlich das verschimmelte Odeur eines feuchten Dungeons riechen! Sie glauben kein Wort und halten mich für klapsmühlenreif? Ach, glauben Sie meinetwegen, was Sie wollen. Aber wenn Sie nachher doch neugierig werden – die Adresse haben Sie ja nun, gell?

Sie können Ihren Rechner nicht mehr riechen? Digiscent hat die Lösung!

### Die Entdeckung des Feuersteins

Wie könnte wohl die Webadresse von Herbert Feuersteins Homepage lauten? Klare Kiste, da kommt nur www.billybillybillybilly.de in Frage. Billy ist übrigens der Hund von Herbert, und Herbert war der Kollege und Widersacher von Harald. Bevor Harald den Mut aufbrachte, eine eigene tägliche TV-Show zu machen. Davor und danach veranstaltete Herbert andere unaussprechliche Dinge, und einige davon finden Sie hier: Feuersteins Reisen, Sauberbleiben mit Feuerstein, Schweben ohne Drogen oder die geheimen Träume einsamer, reicher Frauen. Was wollen Sie mehr? Schmidteinander? Müssen Sie woanders suchen.

Sauberbleiben mit Feuerstein – denn Billy ist kein Schweine-Hund!

Schweben ohne Drogen: Ommmmmm.

### Das Orakel von Digi

Dem Himmel sei's getrommelt und gepfiffen: Wir alle können jetzt beruhigt in die letzte Kiste steigen, weil wir dank kurellian.tripod.com/spint.html ohnehin bereits ahnen, was auf die Menschheit zukommt. Im Jahre 2060 nämlich die High-tech-Telepathie, das Terraforming der Venus im 23. sowie Überlichtgeschwindigkeit und Unsterblichkeit im 24. Jahrhundert. Also, wenn Sie schon immer alles wissen wollten, was in den nächsten 1000 Jahren so auf der Tagesordnung steht, dann sind Sie hier genau richtig!

Anno 2275: UFOs als Wohnhäuser.

### Zu den Fischen geschickt

Immer exklusiver sollen sie sein, die Reiseziele der Touristen. Und wenngleich es etliche hochinteressante Möglichkeiten gibt, um 35 000 Dollar aus dem Fenster zu werfen (zum Beispiel könnten Sie die Kohle auf mein Konto überweisen), haben wir hier doch eine Idee aufgetrieben, die Ihnen bestimmt noch nicht gekommen ist. Unter www.deepseavoyages.com dürfen Sie nämlich mit einem U-Boot auf Entdeckungstour gehen. Vielleicht eine Expedition zur Titanic? Oder ein Trip in den Azorengraben (Vorsicht vor Atlans Tiefseekuppel, kann ich da nur sagen!)? Zegrahm DeepSea Voyages macht's möglich – gegen den klitzekleinen, oben erwähnten Obolus, versteht sich.

Ab in die Tiefsee – vielleicht entdecken Sie ein neues Monster?

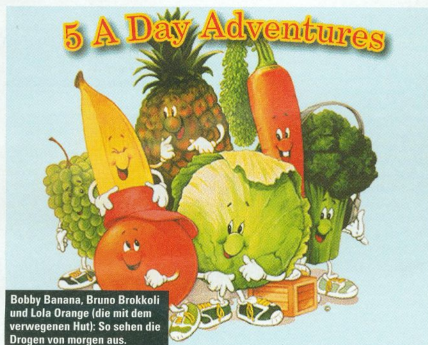
### Familienpackung Fluch-Zeuge

Die www.theaviationzone.com ist eine Adresse, die vor allem Martin liebt: Jede Menge fliegendes Gerät in Wort und Bild! Ob er nun die gute, alte Galaxy bewundern möchte, die Hercules, den Starlifter oder den Boeing Stratoliner, hier findet er seine wahre Liebe! Wenn Sie ihm in dieser Hinsicht gleichen, gilt für Sie natürlich dasselbe. Und Sie mögen es glauben oder nicht: Neben konventionellen Beschreibungen und technischen Details haben die Betreiber dieser Site auch noch jede Menge wav-, mov- und avi-Dateien zum Downloaden organisiert. Also, ab über die Wolken! **(jn)**

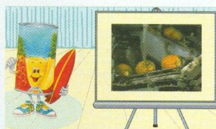
Nur Fliegen ist schöner!

# BIZARRE ANWENDUNG
## GESUND UND DURCHGEKNALLT

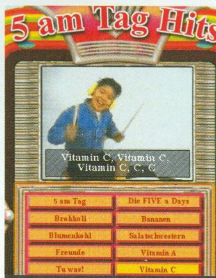
**Eine Multimedia-Anwendung über Obst und Gemüse? Es dauert nicht mehr lang bis zur »So bügle ich meine Wäsche«-CD. Aber immerhin: Nun wissen wir über die Vorteile und Gefahren von Naturkost Bescheid.**




Bobby Banana, Bruno Brokkoli und Lola Orange (die mit dem verwegenen Hut): So sehen die Drogen von morgen aus.



Schonungslos im Bild: So entsteht der extrem starke Ananassaft.




Dieser kleine Junge ist völlig durchgedreht: Er spielt den Vitamin-C-Song.

**5 A Day Adventures**

- **Hersteller:** Dole
- **Preis:** ca. 20 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486/66, 16 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Zeigt neue Wege zu billigem Rausch.
- **Originalitätsfaktor:** Partystimmung auf CD – nur für Hartgesottene.
- **Mögliche Folgeschäden:** Permanenter Brummschädel, Vitaminschock.
- **Das PC-Player-Fazit:** Alles was wir wollen, ist Obst und high sein.



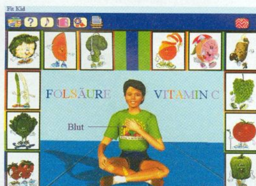

Wer Obst isst, wird nicht automatisch auch ein guter Dichter.

**Der Dole-Vorstand sorgte sich. »Alle sind in diesem Dingens, äh, Internet, nur wir nicht. Alle machen CDs für diesen so genannten PC, nur wir nicht! Das muss anders werden!«**

Der größte Vorteil des neuen Mediums – endlich fand der Hersteller den Mut, sich zu den rauscherzeugenden Wirkungen seiner Produkte zu bekennen.

### High sein ist so günstig

Starten Sie die CD, beginnt sofort der Ausflug in das Land der fröhlichen Dole-Produkte.




Fit Kid hat es übertrieben. Er isst nur noch Obst oder Gemüse und kann über gar nichts anderes mehr reden.

Siegfried Spinat zum Beispiel liefert viele Ballaststoffe und Vitamin A, weshalb er strahlend grün ist. Bobby Banana enthält auch viel Zeug, deshalb ist er quietschgelb. Und so weiter. Alles, was Sie sich nur vorstellen können, wird Ihnen einen Vortrag über seine erhebenden Effekte halten. Hinter allem schwebt das große Leitmotiv: »Esst uns, esst uns. Fünf Mal am Tag, mindestens. Ja, ja. Wenn Ihr Euch nur genügend Zeug reinzieht, dann werdet ihr auch so schön grün oder gelb wie wir und seid auch so penetrant gut gelaunt.« Nicht immer allerdings wird es einem dabei leicht gemacht. Bruno Brokkoli etwa behauptet steif und fest: »Ich schmecke roh ganz prima.« Wer high sein will, muss Opfer bringen.

> »Obst statt Obstler.«

### Nebenwirkungen

Die negativen Seiten des Obst- und Gemüse-Rausches verschweigt Dole nicht. Eine große Gruppe Kinder mit Gemüse-Trauma tobt auf allen möglichen Videofilmen herum, die armen Kleinen haben ganz offensichtlich schwere Schlagseite. Sie drücken sich Melonenschalen vor den Mund. Sie hauen mit Schlagzeugstökken auf Tischen herum und krähen dazu ekstatisch: »Vitamin C, Vitamic C, Vitamin C, C, C.«

Besonders delirierend ist das Brokkoli-Lied: »Brokkoli, ich mag ihn sehr, er schmeckt so gut, ich will noch mehr. Was ich will und gerne sag, ich freu mich auf den Brokkoli-Tag.« Der erfahrene Gemüsekenner weiß sogar, wie die nächste Strophe lauten würde, wenn die Kamera nicht plötzlich wegblenden würde: »Brokkoli, du bist so schön – ich mag dich stundenlang ansehen. Ich kauf dir morgen einen Hut, der steht dir sicher äußerst gut.« Die übergroße Liebe zu Gemüse ist eine der gefürchtetsten Nebenwirkungen des Brokkoli-Rausches.

### Mutig und offen

Nur wenige Hersteller hätten den Mut gehabt, die suchterzeugenden und schädlichen Wirkungen ihrer Produkte in Bild und Ton zu zeigen. Wir wissen nun: Obst und Gemüse ist nichts für kleine Kinder. Immerhin aber eröffnet sich für Dole neue Umsatzchancen, eine kostengünstige Ersatzdroge für Heroin-Süchtige etwa wird vom Staat schon lange gesucht. Und billiger als Schnaps und Wein ist Obst ebenfalls. Ob Dole seine Absatzmärkte vergrößern kann? Wir würden es der tapferen Firma wünschen. **(uh)**

# STEFFIS MAILBOX




## Wo steckte »Baldur's Gate 2«? Wie gut ist die Künstliche Intelligenz in der Echtzeit-Strategie? Warum ist der Mercedes-Truck so langsam? Wird die Xbox dem PC das Wasser abgraben? Die Antworten gibt's wie immer hier ...

**Unsere Mail-Adresse:**
**mailbox@pcplayer.de**

**per Post:**
**Future Verlag GmbH,**
**PC Player, Steffis Mailbox,**
**Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.**

### ■ KAMPF DER GESCHLECHTER

Hilfe, ich kriege die Krise! Was sehen da meine Augen auf Seite 20 in der Statistik? Zehn Prozent behaupten, Frauen gehören nicht vor den Computer und 38 Prozent meinen, wir können damit nichts anfangen? Haben da die Typen ihre Frauen oder Freundinnen wirklich gefragt? Sicher nicht, sonst wüssten sie, dass wir auch Programme schreiben und tolle Grafiken in Spielen designen können! **(Silke Scholz)**

**Silke, ich bin genau Deiner Meinung! Gott sei Dank sind meine Jungs hier ganz lieb, aber es gibt wohl noch genug da draußen, die am liebsten wieder im 19. Jahrhundert leben würden. Deshalb wäre es wichtig, dass genügend Leidensgenossinnen an den Umfragen teilnehmen würden, damit solche Ergebnisse erst gar nicht zu Stande kommen. Trotzdem müsste mal jemand den Jungs zeigen, wo's langgeht. So wie die Frau namens Killcreek, die kürzlich John Romero im Deathmatch besiegte.**

### ■ AKTUALITÄT

Ich bin ein bisschen enttäuscht von Euch. Warum hattet Ihr, im Gegensatz zu anderen Magazinen, keinen »Baldurs Gate 2«-Test im Heft? Das macht irgendwie einen schlechten Eindruck, vor allem in Bezug auf die Aktualität. **(Daniel Rabenau)**

**Wir hatten folgendes Problem: Einen Tag vor Redaktionsschluss schneite die Testversion von »Baldur's Gate 2« in die Redaktion. Und obwohl meine Jungs oft Nachtschichten einlegen (ich seh's immer an den leeren Tellern am nächsten Morgen), sind ein Tag und eine Nacht für unsere Ansprüche wirklich zu wenig, um ein Spiel mit einer derartigen Komplexität seriös beurteilen zu können. Von kleinen Details wie den Test schreiben und Bilder machen mal ganz abgesehen.**

**Dafür haben wir in dieser Ausgabe ab Seite 90 einen Riesen-Test mit vielen Hintergrund-Infos, außerdem wartet auf der Cover-CD-ROM exklusiv bei uns die spielbare Demo. Na, ist das nichts?**



Warum haben wir Baldur's Gate 2 erst in dieser Ausgabe getestet?

### ■ KEINE PC-SPIELE MEHR?

Wie sieht es denn mit der Zukunft des PCs aus? Ich befürchte einen Einsturz der Spielequalität, denn viele Hersteller werden sich der Xbox, PlayStation 2 und dem Game Cube zuwenden und nichts mehr für den PC produzieren! **(Jojo Pieger)**

**Da mach Dir mal keine Sorgen! Allein schon wegen den langen Entwicklungszeiten kommen in den nächsten Jahren noch genug Spiele, die jetzt erst angekündigt sind. Dann stellen ja viele Konsolentitel-Hersteller, gerade aus Japan, eh nichts für den PC her und fallen daher auch nicht weg.**

**Die Anzahl der PC-Programme mag ja abnehmen, aber die Qualität nimmt ganz klar zu. Ist auch kein Wunder, wenn man bedenkt, dass an einem Produkt weit mehr als ein Dutzend Leute sitzen und das Millionen Mark kostet. Also ich glaube, dass solange PCs in jedem Büro stehen, auch der Nachschub gesichert ist.**

### ■ LANGSAMER MERCEDES?

Ich habe eine kleine Kritik zu Eurem Test von »Mercedes Benz Truck Racing« anzubringen. Der betrifft speziell den Kommentar von Martin Schnelle. Ich frage mich, was der für einen Rechner hat? Oder hat er gar versucht den Titel auf einem C64 zu installieren? Ich besitze einen P III/500 mit einer Matrox Millennium G400 16MB – bin also nicht auf dem neusten Stand. Trotzdem läuft das Spiel bei maximalem Detailgrad sehr flüssig, und die Grafik kann so manchem aktuellen Rennspiel mehr als nur das Wasser reichen. **(Andreas Klut)**




Na, sooo langsam sehen die Lkws bei Mercedes Benz Truck Racing doch nicht aus, oder?

**Martin meinte wohl eher, dass die Lkws an sich schon langsam wären, nicht die Grafik. Und außerdem wäre es doch langweilig, wenn in beiden Meinungskästen das Gleiche stünde, meinst Du nicht? Deshalb schreibt bei uns den zweiten Kommentar meistens der Redakteur, der sich ebenfalls im Genre auskennt, aber das jeweilige Spiel mit anderen Augen sieht – so wollen wir unterschiedliche Perspektiven beleuchten.**

### ■ WIE LANGE DAUERT EIN SPIEL?

Ich habe eine Frage: Könntet Ihr nicht bei den Spiele-Tests die ungefähre Anzahl der Stunden angeben, die man braucht um das Spiel durchzuspielen? Bei ein paar Spielen macht Ihr es ja, aber bei den meisten Artikeln nicht. **(Victor von Beck)**

**Das Problem mit der Stundenzahl ist da das gleiche wie mit Preisangaben: Sie variieren zu stark. Profi-Spieler wie unsere Redakteure sind natürlich viel schneller durch als Gelegenheits-Zocker. Und bei vielen Rollenspielen gibt es eine Menge Nebenquests – soll die man dazuzählen oder nicht? Dann sind da viele Spiele wie beispielsweise »Unreal Tournament«, die man ja gar nicht von vorne bis hinten spielt.** →


Vielleicht schon etwas älter, aber immer noch schön: Das Rätsel des Master Lu.

**→Deswegen können wir gar keine seriösen Angaben über die Länge eines Spiels machen. Wenn ein Spiel besonders kurz oder lang ist, steht es im Artikel, aber genaue Zeiten kann man da nicht abdrucken.**

## ■ LOB

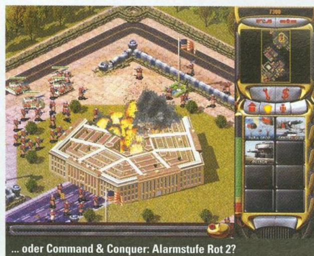
Herzlichen Glückwunsch zur Ausgabe 11/2000. Allein die Vollversion von »Das Rätsel des Master Lu« war den Heftpreis wert. Übrigens konnte ich das Spiel problemlos unter Windows 98 installieren und spielen. Eine Installation im DOS-Modus war nicht notwendig. Zudem fand ich es einen tollen Service, dass Ihr die Lösung auch gleich abgedruckt habt. Daran könnten sich andere Spiele-Zeitschriften ein Beispiel nehmen. Weiter so! **(Martin Sperber)**

**Errötend senke ich stellvertretend mein Haupt. Vielen Dank für das Lob, wir versuchen natürlich, das Heft ständig besser und schöner zu machen!**

## ■ SUDDEN STRIKE UND C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Ich bin ein großer Fan von Westwood und warte schon sehr lange auf »Alarmstufe Rot 2«. Mein Nachbar hat sich »Sudden Strike« gekauft, so dass ich mir ein sehr gutes Bild über dieses neue Echtzeitstrategie-Spiel machen konnte. Ich bin sehr erstaunt, dass die meisten Spiele-Zeitschriften – mit Ausnahme von PC Player – alle Westwood eins »auswischen« wollten, weil es zu viele Versprechungen bei Tiberian Sun gegeben hat.


Was ist besser? Sudden Strike ...


... oder Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2?

Die meisten Zeitschriften kritisierten sehr stark die Künstliche Intelligenz (KI) bei Westwoods Spielen. Nun sage ich dagegen, macht mal Halt! Bei »Sudden Strike« ist die KI auch nicht besser, wovon träumen denn alle? Ich weiß nicht mehr, wer es bei Euch geschrieben hat. Es hieß aber: »Ach, wäre ich doch nur ein Polyp!« Dieser Satz war genau zutreffend für Sudden Strike. **(Robert Smyth)**

**Tja, Robert, so sind die Geschmäcker verschieden. Manfred mochte Sudden Strike nicht so sehr – er war es, der die Polypen an allen acht (oder zehn) Armen zum Vergleich herangezogen hat. Ich finde aber auch, dass man ein Spiel nicht nach dem Ruf der Firma, sondern nach seiner Qualität bewerten sollte. Und das ist es ja, was unsere Spieletester hier immer versuchen.**

## ■ NERVENDE WERBUNG

Warum bleiben Kunden einer Zeitung aus? Weil sie vielleicht müde sind, sich nach dem Kauf einer vermeintlichen Spielezeitung mit kleistrigen Probetütchen, die sich nur schwer von einer redaktionellen Seite lösen lassen, herumzuärgern oder keine Lust haben, sich mit Werbung für Buchclubs auseinander zu setzen (wenn es doch wenigstens irgendwie mit PC und Spielen zu tun hätte ...). Kurzum: Die Werbung liegt im Müll, die Zeitschrift demnächst auch. **(Jürgen Backa)**

**Leider lässt sich eine Zeitschrift heutzutage nur durch Werbung finanzieren. Ohne Anzeigen würde die PC Player sicherlich das Doppelte oder noch mehr kosten. Und wenn sie Dich stört, empfehlen wir einfaches Überblättern. Aber ohne die Einnahmen daraus geht es nicht, das gilt im Prinzip für jedes Magazin, das hier zu Lande erscheint.**

**Das kleine Probetütchen lässt sich übrigens leicht entfernen, wenn man etwas vorsichtig zieht. Und vielleicht hätte sich ja Deine Freundin sogar darüber gefreut!**

## ■ LANGWEILIGE ECHTZEIT-STRATEGIE

Ich spiele seit einiger Zeit immer weniger am Computer, obwohl früher Computerspiele meine Lieblingsbeschäftigung waren. Dies mag daran liegen, dass ich ein Anhänger der Echtzeit-Strategie bin. Na gut, man könnte ja sagen, dass die goldene Ära des Genres vorbei ist, aber es gibt doch noch immer reichlich Futter, gute Spiele wie »Earth 2150«, »Force Commander« oder »Ground Control«. Ich persönlich glaube, die Leute würden generell wieder mehr Strategietitel spielen, wenn die Designer von diesem irrsinnigen 3D-Trip runterkommen würden. Eine isometrische Ansicht ist vielleicht überholt, aber für Echtzeit-Strategie einfach angebrachter. Ich finde, 3D-Grafik sollte da bleiben, wo sie wirklich hingehört: in Action-Spiele.
**(Liliana Stadler)**

**Na ja, einige neue 2D-Strategiespiele gibt es ja doch, zum Beispiel »Sudden Strike« oder »Alarmstufe Rot 2«. Viele Spieler tun sich mit 3D-Strategie etwas schwer, das sieht man ja auch an den Verkaufszahlen. Ich glaube, dass es an der Übersichtlichkeit liegt. Hier sind mal die Programmierer gefordert, für Abhilfe zu sorgen.**

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**mailbox@pcplayer.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Steffis Mailbox**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

# VORSCHAU

PC PLAYER WEIHNACHTEN 2000 ERSCHEINT AM 24. NOVEMBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

ES WEIHNACHTET SEHR

## JETZT SCHLÄGT'S 13

Alle Jahre wieder erfolgt die traditionelle weihnachtliche Bescherung, denn zu dieser Zeit laufen die Spieledesigner bekanntlich zur Höchstform auf. Keine große Überraschung also, dass der spielerische Ausstoß auch heuer wieder exorbitante Ausmaße annimmt. Aber dieses Mal haben wir rechtzeitig entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet. Denn es rollen in den nächsten Wochen so viele hochinteressante Spiele an, dass wir kurzerhand eine **13te Ausgabe**, sozusagen die **Weihnachts-Edition** aus dem Boden stampfen werden. Freuen Sie sich mit uns auf testfähige Redaktionsfavoriten wie **Siedler 4**, **Patrizier 2**, **Delta Force: Land Warrior**, **Colin McRae Rally 2**, **Flucht von Monkey Island**, **Insane**, **FIFA 2001**, **Call to Power 2**, **Tomb Raider: Die Chronik**, **American McGee's Alice**, **Gifty** und **Gunlock**.

HARTE ZEITEN

## AUFGESTOCKT



Dem Hardware-Sektor haben wir in der kommenden Ausgabe satte 48 Seiten zugeschlagen.
Geplant sind mehrere Schwerpunkte, unter anderem basteln wir momentan an drei groß angelegten Vergleichstests mit den Themen **CD-Brenner**, **DVD-Laufwerke** und **Grafikkarten**. Und wer kein Geld für teure Neuanschaffungen hat, braucht auch nicht in Sack und Asche zu gehen, denn last but not least werden wir Ihnen in einem **Tuning-Special** verraten, wie Sie das letzte Quäntchen Zusatzleistung aus Ihrem Rechner herauskitzeln.

## VOLLVERSION



Als vorweihnachtliche Dreingabe spendieren wir Ihnen auf unserer nächsten Begleit-CD mit **Deathtrap Dungeon** ein entzückendes 3D-Action-Adventure aus dem Jahre 1998. Das farbenprächtige Gemetzel erinnert gleichermaßen an »Resident Evil« wie auch an »Tomb Raider« und kann sich dank Direct3D-Unterstützung selbst heute noch sehen lassen kann.

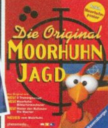


GEWINNER GESUCHT

## DIGITALER GABENTISCH

Im laufenden Jahr erschienen so viele hochqualitative Spiele wie selten zuvor. Nur welche dieser Highlights haben es nach PC-Player-Meinung verdient, einen zweiten Frühling auf dem lamettageschmückten Gabentisch zu erleben? Und falls Sie der vorweihnachtliche Kaufrausch bereits ruiniert hat, sollten Sie sich fragen, wem wir die vielen Spiele, Monitore, Sound- und Grafikkarten, Mäuse und Joysticks vermachen, die sich seit Tagen in unserer Redaktion stapeln? Alles Fragen, auf die unser Doppel-Feature: **Kauftipps für den Gabentisch & Weihnachtslotterie** eine Antwort weiß.











Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

# FINALE

## GIB'S ZU, JOE

Eine argwöhnische E-Mail erreichte uns von unserem Leser Alwin Meschede. Er hatte im Spiel »Railroad Tycoon 2« einen General Duy und einen Herrn Nettelbeck entdeckt. Und nun Alwin's Vermutung: PopTop hat unserer Eitelkeit geschmeichelt und durch das Zugeständnis der Redakteursnamen eine höhere Wertung erkauft. Oh Schreck, ertappt. Bloß gut, dass Alwin nicht auch noch die Orte Schnelle-Town und Wernerville ganz im Westen der USA zwischen Kalifornien und Hawaii bemerkt hat.







War ja logisch, dass Joe in Railroad Tycoon 2 vor allem an sein leibliches Wohl denkt.

## DIABLO MEETS BUNDESWEHR, TEIL 2




Sei bloß artig, Diablo, oder ich hole meine Latte raus.

Der Chefübersetzer des Bundesverteidigungs-Ministerium hat sich einen weiteren Geniestreich bei der Übersetzung der »Diablo 2«-Waffen ins Deutsche geleistet (siehe auch Meldung im Finale der PC Player 10/2000). Angst und Bange wurde unserem Leser Lutz Klinger beim Anblick der »Latte des Grauens«. Zähneklappernd gelang es ihm trotzdem, uns ein Bild zu schicken. Bravo, Lutz. Solche tapferen jungen Leute wie Dich brauchen wir.

## WO BITTE GEHT'S NACH BALDUR'S GATE?

Hier haben wir es schwarz auf weiß auf blau: Baldur's Gate liegt direkt in Reykjavik. Dank an unseren Leser Carsten Lorbeer. Die Einwohner von Baldursgata haben allerdings beschlossen, die Straße für Touristen sperren zu lassen, nachdem ihnen in den letzten Wochen Hunderte von Spieler mit Autogrammwünschen auf die Nerven gegangen sind.




Ich wäre so gern in Baldur's Gate, wo die Party nie zu Ende geht.

## FINALE-QUIZ

**Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?**

**Wie konnte es nur zu dem dummen Gerücht kommen, dass eine Hamburger Firma vor der Pleite steht und wahrscheinlich von einer anderen Firma übernommen wird?**

a) Beim letzten großen Empfang in Hamburg mussten die eingeladenen Journalisten einen Schlafsack mitbringen und neben der Sankt-Pauli-Wache campieren.
b) Bei der Präsentation von »Tomb Raider 5« auf der ECTS wurde am Model gespart. Die ersatzweise engagierte Tante des Firmen-Hausmeisters (125 kg) hielt sich aber ganz gut.
c) Nach dem letzten Redaktionsbesuch des Pressesprechers fehlten auf einmal unser Plastikbesteck sowie das Toilettenpapier.

## XBOX-PROTOTYP

Markus Jung betätigte sich für uns als Industriespion; auf dem geheimen Testgelände von Microsoft in Hainfeld/Niederösterreich entdeckte er diesen wassergekühlten Prototypen der Xbox. Die Bauform ist für das heimische Wohnzimmer noch etwas groß geraten. Dafür soll die Plätscher-Geschwindigkeit (vermutlich ein geheimer Codeausdruck für Prozessor-Geschwindigkeit) sehr hoch sein und das Gehäuse aus bruchfestem Granit bestehen. Dies verriet ein Ingenieur, raffinierterweise als harmlose alte Dame verkleidet, Markus nach massiven Drohungen. **(uh)**



Hohe Plätscher-Geschwindigkeit! Microsoft: Die tun was.

## tikis MS-SpielDOSe





Vielleicht schon etwas älter, aber immer noch schön: Das Rätsel des Master Lu.

**Deswegen können wir gar keine seriösen Angaben über die Länge eines Spiels machen. Wenn ein Spiel besonders kurz oder lang ist, steht es im Artikel, aber genaue Zeiten kann man da nicht abdrucken.**

## LOB

Herzlichen Glückwunsch zur Ausgabe 11/2000. Allein die Vollversion von »Das Rätsel des Master Lu« war den Heftpreis wert. Übrigens konnte ich das Spiel problemlos unter Windows 98 installieren und spielen. Eine Installation im DOS-Modus war nicht notwendig. Zudem fand ich es einen tollen Service, dass Ihr die Lösung auch gleich abgedruckt habt. Daran könnten sich andere Spiele-Zeitschriften ein Beispiel nehmen. Weiter so! **(Martin Sperber)**

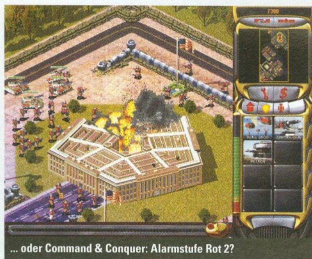
**Errötend senke ich stellvertretend mein Haupt. Vielen Dank für das Lob, wir versuchen natürlich, das Heft ständig besser und schöner zu machen!**

## SUDDEN STRIKE UND C&C: ALARMSTUFE ROT 2

Ich bin ein großer Fan von Westwood und warte schon sehr lange auf »Alarmstufe Rot 2«. Mein Nachbar hat sich »Sudden Strike« gekauft, so dass ich mir ein sehr gutes Bild über dieses neue Echtzeitstrategie-Spiel machen konnte. Ich bin sehr erstaunt, dass die meisten Spiele-Zeitschriften – mit Ausnahme von PC Player – alle Westwood eins »auswischen« wollten, weil es zu viele Versprechungen bei Tiberian Sun gegeben hat.



Was ist besser? Sudden Strike ...



... oder Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2?

Die meisten Zeitschriften kritisierten sehr stark die Künstliche Intelligenz (KI) bei Westwoods Spielen. Nun sage ich dagegen, macht mal Halt! Bei »Sudden Strike« ist die KI auch nicht besser, wovon träumen denn alle? Ich weiß nicht mehr, wer es bei Euch geschrieben hat. Es hieß aber: »Ach, wäre ich doch nur ein Polyp!« Dieser Satz war genau zutreffend für Sudden Strike. **(Robert Smyth)**

**Tja, Robert, so sind die Geschmäcker verschieden. Manfred mochte Sudden Strike nicht so sehr – er war es, der die Polypen an allen acht (oder zehn) Armen zum Vergleich herangezogen hat. Ich finde aber auch, dass man ein Spiel nicht nach dem Ruf der Firma, sondern nach seiner Qualität bewerten sollte. Und das ist es ja, was unsere Spieletester hier immer versuchen.**

## NERVENDE WERBUNG

Warum bleiben Kunden einer Zeitung aus? Weil sie vielleicht müde sind, sich nach dem Kauf einer vermeintlichen Spielezeitung mit kleistrigen Probetütchen, die sich nur schwer von einer redaktionellen Seite lösen lassen, herumzuärgern oder keine Lust haben, sich mit Werbung für Buchclubs auseinander zu setzen (wenn es doch wenigstens irgendwie mit PC und Spielen zu tun hätte ...). Kurzum: Die Werbung liegt im Müll, die Zeitschrift demnächst auch. **(Jürgen Backa)**

**Leider lässt sich eine Zeitschrift heutzutage nur durch Werbung finanzieren. Ohne Anzeigen würde die PC Player sicherlich das Doppelte oder noch mehr kosten. Und wenn sie Dich stört, empfehlen wir einfaches Überblättern. Aber ohne die Einnahmen daraus geht es nicht, das gilt im Prinzip für jedes Magazin, das hier zu Lande erscheint.**

**Das kleine Probetütchen lässt sich übrigens leicht entfernen, wenn man etwas vorsichtig zieht. Und vielleicht hätte sich ja Deine Freundin sogar darüber gefreut!**

## LANGWEILIGE ECHTZEIT-STRATEGIE

Ich spiele seit einiger Zeit immer weniger am Computer, obwohl früher Computerspiele meine Lieblingsbeschäftigung waren. Dies mag daran liegen, dass ich ein Anhänger der Echtzeit-Strategie bin. Na gut, man könnte ja sagen, dass die goldene Ära des Genres vorbei ist, aber es gibt doch noch immer reichlich Futter, gute Spiele wie »Earth 2150«, »Force Commander« oder »Ground Control«. Ich persönlich glaube, die Leute würden generell wieder mehr Strategietitel spielen, wenn die Designer von diesem irrsinnigen 3D-Trip runterkommen würden. Eine isometrische Ansicht ist vielleicht überholt, aber für Echtzeit-Strategie einfach angebrachter. Ich finde, 3D-Grafik sollte da bleiben, wo sie wirklich hingehört: in Action-Spiele.
**(Liliana Stadler)**

**Na ja, einige neue 2D-Strategiespiele gibt es ja doch, zum Beispiel »Sudden Strike« oder »Alarmstufe Rot 2«. Viele Spieler tun sich mit 3D-Strategie etwas schwer, das sieht man ja auch an den Verkaufszahlen. Ich glaube, dass es an der Übersichtlichkeit liegt. Hier sind mal die Programmierer gefordert, für Abhilfe zu sorgen.**

## Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

**mailbox@pcplayer.de**

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

**Future Verlag GmbH**
**Redaktion PC Player**
**Steffis Mailbox**
**Rosenheimer Str. 145h**
**81671 München**

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.